A Stone in a Shoe

Камень в Ботинке

Старик посмотрел на своё отражение в зеркале ванной, после чего обречённо вздохнул. В свои годы - большие, чем ему хотелось бы, - он знал себя лучше чем мог бы любой другой человек.

Будучи гордецом, он, тем не менее, понимал что иногда нужно просить о помощи. Взглянув, удивлённо, вниз на свои трясущиеся руки, старик осознал, что время просьб пришло.

Полиция прибыла когда он уже покидал своё жилище, впрочем, старик мастерски скрыл своё недовольство их вопросами и ответил только на то что хотел.

"Я слышал какой-то шум в их квартире, но подумал, что это громко работающий телевизор. Затем его выключили. А что, что-то случилось?".

Полиция уверила его, что ничего серьёзного не произошло. Старик же покачал головой нужное количество раз и нужное время, а затем вышел в тёплую ночь Рио-де-Жанейро.

Ему не нужно было покупать живую песчаную змею ещё некоторое время, но у него были и деньги и желание получать лучший товар, что, в итоге, дало ему маленького живого восьми-сантиметрового змея. Не желая возвращаться сразу домой, он прошёл по маленькой тёмной аллее и присел на корточки в тени. Его колени слышно хрустнули, но старик сохранил равновесие. Монбланская((фирма)) ручка, зажатая выцветшими пергаментными пальцами, с идеальным маникюром, покрыла маленький блокнот сплошным слоем букв и слов. Эти слова никогда до этого не писал ни один живой человек, да и понять из них смог бы только четыре (может пять). Всё это время мешок со змеёй беспрерывно двигался под его ногами.

Когда чернила высохли, он сложил лист в сложную и запутанную форму - абстрактную оригами, у которой, кажется, было больше углов, чем возможно у обычного листа бумаги. Старик бросил это в мешок со змеёй, щёлкнул золотым Данхиллом((зажигалка)) и поджёг его.

Пакет сгорел быстрее сухих осенних листьев, а его содержимое растворилось в зелёном пламени, выпуская тяжёлый, непрозрачный дым.

Старик, подышав этим дымом, теперь знал как найти мудрейшего человека в окрестностях, или, примерно, в 260 квадратных километрах. Оживлённым шагов он отправился в путь.

По мере пути, он размышлял, как всегда, какой эффект имел бы ритуал, если бы его проводил самый мудрый человек в означенной местности. Иногда старик подозревал, что он, на деле, и есть мудрейший человек Рио (или Токио, Лондона, или где бы он не проводил ритуал), но он никогда не ощущал такого, когда была нужда в этой магии.

Небольшая пешая прогулка, такси и ещё несколько минут на ногах, привели его к маленькой, обветшалой церкви. Из под двери не выбивалось ни капли света, но он знал и зашёл в здание без малейших сомнений.

Когда он потянул на себя дверь, свечи, стоящие сразу за входом, задрожали. Фигура, стоявшая на коленях, обернулась к нему.

"Кто здесь?" Это был женский голос, с португальским акцентом с небольшой примесью, как он решил, панамского.

"Священник придёт утром." когда она встала, он отметил её монашеские одежды.

"Пожалуйста, сестра, вы можете поговорить со мной?" Он подошёл ближе, чтобы свет канделябров упал не его лицо. "По испански, если вам так удобнее," добавил он на испанском.

"Что вам нужно?" спросила монашка.

"Мудрости," ответил старик. "Утешения, возможно. Пожалуйста? Я в большой беде."

Она кивнула. Сейчас, вблизи, он мог видеть, что ей не больше сорока лет. Большинство сказало бы, что она старше, но у него был острый глаз и он мог различить отметины, оставленные возрастом, и следы тяжёлой работы и тяжёлой жизни.

"Я сестра Изабелла," представилась она. "Как ваше имя?"

"Гюстав," он назвал имя на своих новых водительских правах. Она кивнула и не стала спрашивать фамилии.

"Итак, Гюстав, что вас тревожит?"

"Я самый старый человек в мире."

"В самом деле?"

Он вздохнул. "Посмотрите мне в глаза."

Она посмотрела. После этого сразу побледнела и отшатнулась к скамьям, неосознанно закрываясь руками.

"Я самый старый человек в мире," повторил он.

Во время первой встречи с др. Альваро Озорио, своим новым соседом, старик практически не обратил на него внимания. Количество различных соседей у старика (чьё имя в Бразилии было "Гюстав", в Лондоне - "Джером", а в Токио - "Хидео"), за его жизнь было достаточным для заселения небольшой страны. Со своей стороны, Альваро Озорио считал "Гюстава" несколько формальным и закрытым. Гюстав казался ему, судя по складкам на лице, очень занятым сердитым человеком, но достаточно сдержанным, чтобы этого не показывать.

Они пожали друг другу руки, представились (Др. Озорио был онкологом, в самой престижной больнице Рио; Гюстав же являлся поставщиком и переводчиком малоизвестных текстов) и пожелали друг другу успехов в той манере, которою могли себе позволить, исходя из класса и самого случая.

В течении нескольких следующих месяцев Гюстав познакомился с миссис Ксаной Озорио и её дочерью Людмилой. Они обменялись телефонами, на случай необходимости. И месяц спустя он впервые услышал, как Ксану избили.

В их доме были очень дорогие и престижные квартиры, с толстыми стенами, но у Гюстава так же был великолепный слух и превосходное знание звуков человеческого несчастья. На следующий день он нашёл способ незаметно взглянуть как женщина Озорио выходила из дома. На Ксане не было никаких видимых отметин, но двигалась она неуклюже, держа свои руки на расстоянии от тела, что означало (для Гюстава) болезненные ушибы. Людмила казалась невредимой, но её бледное лицо говорило о бессонной ночи.

А ещё он видел как доктор вернулся домой, пристыженный, с дюжиной красных роз.

Это случилось, возможно в первый раз, три года назад. С тех пор это повторялось и не единожды. Поначалу лишь каждые шесть-восемь месяце. В последние годы - каждый сезон. Цикл не был предсказуем: он во многом зависел от того, как идёт работа у Озорио в больнице. Когда он сталкивался с особо печальным делом - маленький мальчик, многообещающий спортсмен, беременная женщина - он уходил в себя на несколько недель. И после такого затишья он разряжался на своей жене, а после - и на дочери, когда та дошла до подросткового возраста.

Гюстав находил это все раздражительным. Его это беспокоило. Он не тратил время на людей без веских на то причин, как правило – отдельные личности не стоили его драгоценного времени, кроме тех, кто находился в центре космических аварий или начинающихся сверхъестественных бедствий. Как раз в случае семьи Озорио. Их уклад жизни был также же прост, как и у муравьев: мужчина бьет; женщина плачет; женщина прощает. Пара жизней находится в гармонии, пока мужчина бьет и женщина прощает снова.

Тем не менее, в его сознании жила мысль о том, что это дело касается его.

За год до того, как он повстречал сестру Изабеллу, Гюстав попытался прервать замкнутый круг. Казалось, что тогда было временное затишье в сверхъестественных проблемах и у него даже было время поразмышлять над сонетом, над которым он работал в затишья, с 1920-х годов.

«Не бейте свою жену» сказал он доктору Озорио в лифте. В предложении содержалось, наверно, сотая часть слов, которых Гюстав когда-либо говорил своему соседу.

«Простите?»

«Ты меня понял.»

Прошла пауза до того, как доктор Озорио попытался вновь:«Сэр, вы меня сильно оскорбили…»

«Не надо врать мне об этом. » Гюстав повернулся к выходу лифта и сказал:«Не бей свою жену.»

«Если бы ты был помоложе, я бы тебя сейчас заткнул!»

«Да, да, я в этом не сомневаюсь. И еще. Не бей свою дочь.»

Побелев от гнева, доктор вышел на следующем этаже, по-видимому, переступил порог, отделяющий всю правду о его семье.

Две ночи спустя, через стену Гюстав услышал, как доктор кричал ругательства, своей дочери и жене, но при этом сдерживался от ударов. Гюстав попытался убедить себе в том, что это конец, но не удивился тому, что через две недели доктор побил обоих – и оставил синяк на лице жены. Это было впервые, когда он ударил ее так, что это было заметно.

Гюстав поговорил с ней.

«Не прощайте своего мужа.» сказал он в вестибюле здания. В ее лице была вежливость, не позволяющая распространяться о своем муже.

«Простите?»

«Твой муж: не надо прощать ему то, что он тебя бьет.» Она робко улыбнулась, нервно смеясь.

«О, Сэр, боюсь, вы сильно ошибаетесь.» Ее обворожительная улыбка все равно не могла скрыть синяк.

«Это? О, я такая неуклюжая, я упала на только что вымытом полу.»

Густав вздохнул.

«Подойди сюда» сказал он, двигая ее в изолированный угол между лестницей и почтовыми ящиками.

«Послушай» сказал он. «Я все знаю. Твоя ложь меня не обманет, так что прибереги слова. Твой муж бьет тебя, потому что не может справиться со смертью, или болезнями или другим горем. Побои его успокаивают. Потом он плачет, просит прощения и изображает, что любит тебя. Это дает успокоение тебе. Поэтому ты его прощаешь, и он находится в ловушке своих проблем, а ты находишься в ловушке его избиения. Я сказал ему, чтобы он прекратил избиения и он не прекратил. Теперь я прошу тебя прекратить его прощать.»

Ее нижняя губа задрожала.

«Но…но церковь учит нас прощать» прошептала она. Он понял, что она все еще не желает разговора на такую личную тему. Он прохрипел.

«Праведник может простить волка, но больше не позволит ему приближаться к своим овцам. Ты прощаешь его от имени дочери тоже?.»

Она начала плакать.

«Он хороший человек… он любит меня, любит нас обоих…»

«Да, да.» ответил Гюстав, переводя свой взгляд.

»Но многие хорошие люди делают ужасные вещи.»

«У него… очень тяжелая работа в больницею.»

«Не сомневаюсь. Если бы ты была его пациентом, он бы никогда не ударил тебя. Но ты не его пациент. »

«Он нуждается во мне. Ты должен это понять… я… я часть него. Часть его работы. Он должен полагаться на меня, не важно в чем, а я должна быть для него, также как и он для своих больных…»

ГЮСТАВ РАССКАЗАЛ об этом сестре Изабелле. Даже спустя месяцы после разговора, он пересказал все слово в слово.

«Ты пытался ее переубедить?»

«Нет» сказал Гюстав со вздохом.

«Я не стал. Если бы я сильнее пытался я бы мог... но нет. Я думаю, без жертвы нельзя »

Сестра Изабелла начала расспрашивать, что он имел ввиду, но, поймав его сильный взор, кивнула.

«Это было похоже на принуждение.» сказала она. Он кивнул.

«И что случилось?»

«Той ночью он её снова побил.»

Старик работал над своим сонетом, когда стали слышны звуки. Он вздохнул и снова попытался проигнорировать это, и потом, когда не смог, он поднялся из-за стола и надел пару перчаток на руки. Покинув свои апартаменты, он направился к соседней двери. Озорио держал дверь закрытой; ему пришлось зайти самому.

Людмила была в углу, свернувшись в клубок, закрываю голову руками, взор глаз был направлен между ушибленными предплечьями рук. Она рыдала. Доктор тряс ее, держа за оба плеча. Её волосы были в полном беспорядке. Он вопил на нее, голосом похожим на лошадиный рев.

Гюстав раньше никогда не был в их квартире, но он сразу увидел, что у них есть камин. Он с уверенностью прошел и взял кочергу. Это действие привлекло внимание доктора.

Альваро Озорио бросил свою жену в сторону. Она боком ударилась о конец стола и на пол упала лампа.

«Убирайся отсюда, старик!» Зрачки доктора были огромными, ноздри расширялись, сквозь губы виднелись зубы.

Гюстав шагнул назад, держа кочергу в двух руках, как топор. Альваро приблизился, чтобы отобрать ее, но старик приподнялся и взмахнул кочергой, кривым краем, прямо доктору в лоб. Смысл был в том, чтобы убить моментально, что также означало много крови, и Гюстав надеялся сделать это чисто. Удар не достиг точки, так как доктор отскочил. Кулаки вперед, зрачки расширены.

Гюстав обогнул кочергой дугу и ударил доктору по колену. Как только доктор рухнул на пол, его дочь сменила рыдания на вой.

Старик сделал небольшой шаг вперед к углу. Затем он взмахнул и опустил удар тупым концом своего оружия прямо на шею доктора, переломив её.

Кочерга упала на пол.

Отойдя, он обернулся в тот момент, когда Хана Озорио, с почерневшими глазами и в бешенстве кинулась на него с кухонным ножом в руке. Он отошел, схватив её руку и направил ей в грудь. Её неожиданная атака была перенаправлена. Ее собственный момент неожиданности обратился в её сердце. Нахмурившись, он перевернул её тело, так чтобы из раны вытекало меньше крови.

Плач сменился криком. Он посмотрел и увидел девочку, поднимающую телефон.

На его лице была не только усталость, но и отвращение с которым он нагнулся за кочергой. Было уже поздно останавливать звонок по телефону.

«Помогите! Помогите! Помогите»!» кричала она.

Затем он её убил.

Внезапная тишина взяла верх, сбивающаяся только отдаленными голосами из трубки телефона. Он мягко положил трубку на место и осмотрелся.

Ни Альваро, ни Людмила не истекали кровью. Что же до Ханы, нож остался в её груди, как штопор в пробке из-под шампанского. Кровь была пролита, но осмотревшись он не смог найти ни одного следа на своих рукавах, перчатках и ботинках. Он подсчитал, что у него есть, как минимум, пять минут до

прибытия полиции, да и то, если их машина быстро доедет.

Он кинул последний взгляд на комнату, в которой не осталось ни одной улики против него. Хорошая работа. На пути из квартиры он закрыл дверь.

КАК ТОЛЬКО он закончил свой рассказ, он посмотрел на Сестру Изабеллу. Из её глаз капали слезы.

«Дочку тоже?» спросила она. Он кивнул.

«Зачем???»

Он на мгновение задумался.

«Семья Озорио была для меня невыносимой» сказал он.

«Не только их присутствие, но и осознание о том, как они существовали. Они были как камень в моем ботинке, или плохо натянутая струна на виолончели.»

«Люди не камни» сказала Сестра Изабелла.

Он пожал плечами и не довел это до сознания.

«Ты прожил…как долго?»

«Настолько много, что годы не имеют значения. Не «вечно», в узком смысле этого слова; но близко к тому, если ты об этом. Больше чем этот мир. Больше чем многие миры.»

«Сколько раз ты убивал?»

«в последнем веку я убил семьдесят четыре человека, но это не имеет значения»

«Почему? Почему так много?»

«Семья Озорио была другой.»

«Почему ты должен убивать столько людей?»

«По многим причинам, чтобы сохранить бесчисленное количество других людей. Чтобы обеспечить священность космических процессов. Чтобы защитить себя или защитить других от самих себя.»

«А семья Озорио?»

Он промолчал.

«Теперь ты видишь, почему я искал тебя» сказал он, наконец.

Я полностью сознаю, что мои поступки были несправедливы и незаслуженны.

«Несправедливы и незаслуженны? Ты боишься слова «Зло»?»

Старик провел костлявой рукой по рыхлой коже своего лица.

«Ты не только мудрая, но и храбрая. Очень хорошо. То что я сделал, было зло.»

«И почему?»

«Я сделал это, потому что они меня раздражали»

«Как камень в твоем ботинке.»

«Да»

Они замолчали.

«Ты знаешь, что с нами происходит, когда мы умираем?» спросила она.

Это не было риторическим вопросом.

Старик покачал головой. «Я никогда не умру. Вероятно, я не могу. Эта тайна единственное, что досталось мне.»

«Но все-таки ты взял на себя обязанность отправлять их в это место, куда сам не можешь попасть»

«Так и есть»

«И ты не нашел причины лучше чем «просто надоели». »

Он вздохнул.

«В молодости», сказал он « я бы сделал по-другому. Когда мир был также молод. Я как благородный молодой человек, убил бы его, её взял бы себе в жены и растил бы девочку как собственную. Чуть старше, я бы поработал над ними... потратил бы год или несколько, пытаясь их научить их понимать ошибки своих путей.»

«Почему ты не сделал это сейчас?»

«В последнее время я разрешаю себе роскошь, ведь это наибольшее милосердие, отпустить тысячи разгневанных духов в миры Ацтеков. Результаты были катастрофическими. »

Монахиня кивнула, не зная верить этому или нет.

«Еще позже в моей жизни, я бы разоблачил их на людях, чтобы он никогда больше не работал доктором и если бы он не подчинился, я бы нашел другой способ чтобы их разделить. Но теперь, это все кажется бесполезным. Понимаешь? Я наблюдаю за человечеством с его самого детства, и только теперь я понимаю, что это совершенно бесполезно. Семья Озорио была для меня символом и воплощением всей испорченности и тупости в условиях человеческой жизни. Вот, добрая сестра, почему я убил их.»

«По существу, такая же причина, по которой доктор бил свою жену вначале – потому что он не хотел нанести ей настоящее разочарование в том, что он делал в больнице.»

Старик тяжело опустился на церковную скамью. Несколько секунд он молчал.

«Иногда я обольщаю себя тем, что я мудрый, но я видел слишком много и слишком ясно для настоящей мудрости» сказал он. «В нынешнее время я осознаю, что мои глаза покрыты коркой, когда не даже себя толком не вижу: пришли времена, когда я ищу такую мудрость, как у тебя, сестра» он встал и поклонился перед ней. «Спасибо за то, что показала мне то, что я ранее не видел в себе.»

Он повернулся и пошел.

«Подожди» сказала она. Он послушно становился.

Когда он повернулся, в тусклости от света горящих свечей, в его лице была пустота.

«И это все?» повторила она. «Ты приходишь сюда, рассказываешь об этих ужасных преступлениях и уходишь?»

Он не ответил. Она шла по направлению к нему.

«Ты знаешь, что ты делаешь неправильно, думаю, ты не раскаялся. Теперь, когда ты нашел источник своего зла… ты просто уходишь? Потому что если ты это сделаешь, радоваться ты будешь не долго.»

Она остановилась, её лицо было в дюймах от него.

«Испорченность, которую ты так пытаешься уничтожить, в самом тебе и она возвращается непременно, как только ты находишь жертв и побуждает их злые дела» сказала она.

«И что мне делать?» спросил он.

«Перестань бить свою жену.»

Смех самого старого человека в мире был неожиданным и громким.

«Да будет так» сказал он и, повернувшись, направился к выходу.

Сестра Изабелла никогда не видела его снова, но она знала, что он не забыл её и даже сейчас, возможно, раз в год, или раз в два года – незнакомец придет к ней в церковь. Некоторые незнакомцы были богатыми, некоторые бедными.

Они приходили, женщины или мужчины, со всего света, с паломническими целями или со страхом в глазах. В этом не было никакой закономерности.

Некоторые приносили необычные подарки. Другие – несколько йен, долларов или фунтов стерлингов. Но они все говорили что-то связанное с одной вещью: «Гюстав просил передать тебе, что он все еще милосерден»

Что же до старика, то он вернулся в квартиру, притворился полиции шокированным и напуганным и наврал им обо всем, о чем не слышал.

Наконец он сел за стол и в тишине написал:

Наполненные облака останутся страдать,

Но кисть и глаз вернут дождливую страницу вспять.

Его сонет был закончен и он спокойно лег в кровать.

Chapter 1: The Invisible Clergy

Незримый Пантеон

Есть неоспоримый закон мироздания, который гласит, что то, что было - предопределяет то, что будет. Благодаря принципу порядка, события похожи на строительные кирпичи, соединяясь в огромное и почти невидимое человеческим глазом строение структуры-и-следствия. Ты толкнул вазу - она упала и разбилась. Тобой был недоволен босс - ты поссорился дома с женой. В четверг ты решил пойти домой длинной дорогой - через два часа в Штутгарте умерло три женщины. Ты измывался над приятелем в школе - он забил своего ребёнка до смерти, двадцать три года спустя. Эти цепочки ещё понятны для человеческого разума, однако они простейшие.

Если бы порядок был бы единственной движущей силой мироздания, то тогда бы не было места случайности, хаосу и даже выбору. Мы жили бы в полностью предопределённом мире, в часовом механизме. К счастью, работает ещё один принцип - энтропия. Энтропия разрушает порождения порядка, нарушает причино-следственные связи и позволяет нам обращаться к "шансу" и "случайности". Одним из сильнейших её проявлений является обладание человеком, некоторыми по крайней мере, свободной волей. Те решения, которые мы принимаем - наши собственные, и ты можешь сказать за это спасибо энтропии. Так что ваза, чудесным образом, осталась целой. Ты сделал усилие и остался милым, вместо разрядки своего гнева. Женщина сбежала от убийцы, поскольку вовремя открылась дверь. Твой приятель выместил свои чувства не на ребёнке, а на толпе, при помощи штурмовой винтовки.

Бесконечный танец энтропии и порядка, нескончаемый круговорот разрушения и созидания бесспорных фактов, нестабильная ткань возможностей: этот домен и есть Статосфера. Человеческое сознание огромная сила само по себе, настолько, что оно может запечатлеть себя в Статосфере, подчиняя вероятности своей воле. Наиболее очевидный пример такого - Незримый Пантеон: обычные мужчины и женщины, поднятые до божественного статуса, благодаря проявлению сильного архетипа из человеческого бессознательного. Пантеон - неотъемлемая часть Статосферы, изгибающая и тянущая нити вероятностей в стремлении навязать собственные мечты миру - мечты, которые этот мир выбрал сам.

Видения

Как может смертный пережить опыт Статосферы? Как может разум, заключённый в ловушку плоти, времени и пространства, познать чудеса водоворота вероятностей, потока возможностей и модель самого мира, бесконечный танец Незримого Пантеона? Как могут смертные глаза узреть величие и ужас целого мира, галактики, вселенной, лежащей перед ними. Как можем мы описать это словами, смехотворно нелепыми и слабыми?

Ответ прост: никак. Никто, не являющийся членом Пантеона не может по настоящему полностью объять Статосферу; это просто невозможно, как слепой не может видеть, а глухой не может слышать. Но человеческое воображение могущественнее, чем большинство в наш слепой и глухой век могут думать, а сила метафоры преодолевает все барьеры между нами и божественным. Людей, особенно Инкарнации, могут посещать видения Статосферы, искажённые их опытом и ведомые им же. Четыре из наиболее известных метафоры для Статосферы - это шахматная доска, дворец, океан и небо. Конечно, есть ещё многие и многие другие, как и в обыденном мире даже у двух человека никогда не будет полного совпадения. (Некоторые несчастные не используют метафоры для выражения своего видения. Те из них, кому повезло, сгорают во вспышке белого пламени, тогда как невезучие беспрерывно кричат в лечебницах, пытаясь выдавить себе глаза.)

Шахматная доска

Статосфера - это игра в шахматы, длиною ровно в *одну* вечность, дьявольской сложности, играемая в огромном зале. Доской является жутко искрученное трёхмерное поле, полное уступов, загибов, петлей и частей, явно несвязанных друг с другом. Один игрок защищает ребёнка, душащего гадюку в маленьких кулачках. Другой передвигает рой из резных деревянных гамбургеров на другой конец поля, незаметно внедряя их в другие армии. Ещё трое объединяют свои силы в замысловатую пирамиду, формируя новую деталь.

Сотни игроков кружат вокруг и внутри доски. На них одеты длинные робы и маски из различных материалов. Маски отражают архетипы: длинноволосое зверское лицо Хищника, очки и пытливый взгляд Учёного, окровавленный и кричащий лик Войны (или, может, Жертвы?). Каждую маску носит лишь один игрок, хотя некоторые из них кажутся лишь аспектами друг друга. Иногда масками обмениваются, видимо по правилам игры. Редко, очень редко, маски снимаются, открывая слишком человеческие лица за ними. Игроки не разговаривают, сводя всё общение к передвижению фигур.

Судья сидят в огромной бронзовой клетке, подвешенной высоко над доской. Их там трое, тоже носящие робы, скрывающие острые когти. Их тела, под робами. кажутся бесформенными и постоянно меняющимися. Маски же изображают прекрасные но жуткие женские лица, запечатлённые в момент наивысшей точки ярости. Когда игроки нарушают правила игры, медные крылья раскрываются и судьи слетает вниз, растёрзывая нарушителей на мельчайшие кусочки, оставляя лишь лежащие пустые робы и окровавленные маски на них.

Дворец

Статосфера - это великий дворец, на протяжении горизонта и за его пределами. В этом дворце не существует пределов, нет ни пустыни, ни сельских угодий, хотя деревья растут в некоторых комнатах, потоки воды, крови и вина текут сквозь коридоры, и множество приятных и отвратительных садов. Каждый вид, видимый на земле, представлен здесь: Китайские пагоды-башни рядом с зиггуратами Майя, резные Индийские ворота, открывающие комнаты, ограниченные Английскими дубовыми стенами XVIII века.

Иногда ты сможешь найти руины, сделанные из неизвестных истории материалов, но при этом потрясающего неизвестного стиля – остатки цивилизаций, выросших и павших до твоего времени, возможно, отголоски ранних инкарнаций космоса.

Также, с первого взгляда, ты не увидишь ничего кроме суматохи, мудрый же глаз различит, что к чему в этом месте. Это царства, каждое из которых предназначено для члена Пантеона, и эти царства отражают сущности их владельцев. Царство Лекаря – в основном в Греческом стиле: змеи, играющие среди длинных больничных коридоров и медицина, устилающая полки. Лозы растут над валунами на полях Дикаря, воинственные прихожие вырезаны каналами крови, Исповедник слышит все сказанное в этих коридорах. Некоторые царства были заброшены, их правители свергнуты амбициозными конкурентами. И двери с ручками на другой стороне, которые искушают тебя нажать на них, чтобы войти в Дом Отречения.

Дворец бесконечен, но при этом у него есть центр: царство Короля, в котором он восседает на троне, окруженный своими придворными. Где бы ты не находился, ты не далеко от центра, и смех придворных будет услышан через все залы. Смотри. Это Дурак, одетый в шутовской костюм, стоит около Короля. Сломленный, усталый человек с лицом солдата и изношенным мечом, разговаривающий с невысокой западной девушкой. Прекрасная женщина в черном плаще, движущаяся через скопление, в одной руке держа мед, в другой нож, в то время как непритязательная фигура стоит за Королем и осторожно за ней следит.

Это то место, где Пантеон проводит свое время. В то время как они присутствуют, естественно, в своем собственном царстве, они также находятся и тут. Вокруг Пантеона мерцают и пылают инкарнации, входя и выходя из под служения своих собственных наставников даже если они об этом не подозревают. Беседа здесь может начать бурю в Бразилии, Бон Мот может сжечь душу адепта в Ксиане и изящный танец спасти четырнадцать детей от смерти. Как всегда, здесь нет действий без выводов.

Океан

Статосфера – могущественный океан без морского дна, просто бесконечная глубина. Небо обычно появляется первым, монолитно голубое, до того как ты поймешь, что небо это океан сам по себе и здесь нет солнца: свет появляется снизу, а не сверху. Океан полон водоворотов, вихрей, странных приливов и течений которые могут затащить внутрь неосторожного пловца. Во время плаванья по течению, или почувствовав всплеск волны над собой, ты иногда будешь видеть отражение настоящего мира, видя магию, что приводит к тому, что ты видишь все наоборот.

Дельфины и киты доминируют в этом видении, среди бесчисленных разноцветных стай рыб. Шалость дельфинов, видимо, содержит в глубине человеческие элементы, плетя танец запутанной красоты, который они играют против глубоких песен китов. Есть лишь немного акул и обычно они проплывают мирно между актерами. Иногда, потоки крови необъяснимо струятся из китообразных, и акулы бросаются на них и разрывают на кровавые куски. Чем глубже ты погружаешься, тем темнее и угрожающе становятся просторы океана; тени великих чудовищ проплывают над тобой и ужасные светлые отблески их глаз видятся во тьме.

Небо

Статосфера – это огромный свод, под которым тускло мельком видна земля. Свод – это темный кристалл и ни одна сила вселенной не может разрушить его, хотя если ты внимательно прислушаешься, ты сможешь услышать звуки разговора внизу, однако не на одном из языков, которые есть на земле. Воздух морозно холоден и нет никаких признаков солнца.

Расположенные на своде сверкающие звезды открывают настоящие созвездия во всей своей внушающей страх красоте. Созвездия двигаются как гиганты, но в это же время сами звезды остаются на месте. Созвездия не малозначимые порождения фантазии смертных, а настоящие архетипы, занятые в бесконечной и повторяющейся активности: Обманщик принимает свою звездную форму, Торговец пальцами играет блестящими монетами. Пытаться подойти этим созданиям бесполезно; ты сразу же израсходуешься. Все что ты можешь делать, это смотреть издали и восхищаться.

Дарование видений

Видения Статосферы казалось бы редки, хотя они могут мелькнуть случайно во сне и раскрыв утром глаза ты уже не будешь их помнить. Тем не менее, некоторые видения Статосферы не теряются в разумах людей. При правильных обстоятельствах – или при плохих – такие видения могут по-разному помогать или мешать тем, кто их пережил.

Никто не может намеренно узреть видения Статосферы. Адепты и Инкарнации одинаково ищут их через медитации и ритуалы, но безрезультатно; дикие мускарин-индуцированные изображения воющих, обнаженных мужчин и женщин, бегущих по пустыне, часто являются не более чем бессвязные проблески их собственных умов. Настоящие видения Статосферы приходят незвано, ослепляя нас в те самые моменты, когда мы их меньше всего ждем. В ретроспективе, конечно, обстоятельства всегда создают определенный тип ощущений – обстоятельства, которые, тем не менее, не могут быть обдуманно повторены.

В сеттинге Неизвестных Армий, видения Статосферы являются прихотью ГМа. Существуют события в игре, которые ты сможешь использовать как спусковой крючок, но они не должны служить как достоверные, повторяющиеся обзоры, которых ждут игроки. Правильно выбирай время и держи в голове то, что видения должны служить как план одного или нескольких Архетипов, которые связаны с игроками и которые видны как их очертание. Все видения должны быть уместны к текущим событиям в сеттинге, однако обоснованность может быть не очевидна. Обычно они очень символичны. Если ты используешь предметы и повадки, (смотри UA стр. 119 и 139) видения будут очень уместны, чтобы дополнить эти элементы игры. В идеале, ты должен кратко описывать на листках некоторые видения, которые могут попадаться в игре и держать их наготове, чтобы внезапно открыть их, когда надо.

Вот некоторые пусковые моменты для видений:

Проваленная проверка стресса: Вместо отыгрыша обычной паники, ступора или гнева, проваленная проверка стресса может вызвать видение, к которому игрок должен отыграть реакцию. Само видение может создать другую стрессовую проверку по окончании.

Использование М'агии: триумф или крах во время использования заклинания или артефакта, может создать видение. В случае если М'агия работает между использующим ее и целью, особенно если цель вовлечена в контакт, оба могут получить видения.

Инкарнации: Инкарнации особенно часто являются свидетелями видений, по причине их необычности. В этом случае, видения могут быть значительно сильнее связаны с очертанием Архетипа, с которым связана Инкарнация, и даже могут внушать желаемые подсказки в поступках. Видения могут быть полезны, если они возникли во время успешного использования канала, но также они могут быть ужасным психическим наказанием в случаях, когда Инкарнация нарушает табу.

Вмешательство Пантеона: Когда Незримый Пантеон по-особенному сосредоточен на определенной местности, шанс проблеска Статосферы существенно взрастает; даже обычные люди могут в мгновение пережить трагичное, если вкратце, зрелище столкновения космических сил.

Воображаемые метафоры, которые ты используешь, чтобы охарактеризовать Статосферу, сильно зависят и от пережитого игроком видения и от обстоятельств, в которых оно оказалось. К примеру, Небо, больше всего подходит, чтобы передать абсолютную необъятную мощь Пантеона, но также Небо является обычным макетом для смертных, который они видят вдалеке. Океан хорошо подходит для упадков и всплесков М'агии, Шахматная Доска для столкновений между Пантеоном и Дворец для Инкарнаций, мечтающих о своем Архетипе. Существует множество других возможных видений: глубокие пещеры, разукрашенные охрой, в которых правит Мать, психоделичные видения XXI века или стилизованная, передвигающаяся мозаика.

Разыгрывая Видения

Естественно, Статосфера не то место, в котором ты действуешь в обычном виде. Игроки не должны кидать кубики, для определения спрятались ли они в Дворце, или сколько они могут дышать в Океане. Наоборот, испытать Статосферу также необычно, как пережить прозрачный сон. Это должно быть необычным, сюрреалистическим образом, в котором ГМ держит игроков под, почти полным контролем, нежели в обычной ситуации. Действия должны быть представлены игроками достаточно просто вроде, «Я пытаюсь пройти по направлению к центру двора » нежели «я иду в конец коридора, оглядываюсь, нет ли никого поблизости».

Любое видение Статосферы должно быть Ошеломляющим. Не бойся использовать фразы, искажающие речь. Придавай им тяжелый, поглощающий характер, заставляя игрока остро осознать то, что в эти моменты он полностью находится под властью твоей воли.

Эти видения одновременно и космического и личностного уровня, объединяет устрашающие масштабы, и мгновенные окрестности в которых находится игрок. Покажи игроку события, окружающие его в видении. Эти проблески божественного обязательно должны быть короткими; Статосфера - не место, в котором засиживаются.

Вознесение

Есть два способа присоединиться к Пантеону и инкарнировать в Статосфере как архетип: случайно или преднамеренно. Неудивительно что вознесение случайным образом является более распространенным методом. Мнения разные, но возможно 10 процентов Пантеона умышленно пытались добраться туда. Когда ты поймешь, что, возможно, один из тысячи людей, действительно осведомлен о Пантеоне, ты сможешь увидеть, почему процентное соотношение настолько незначительно – однако это больше чем должно быть по обычным цифрам, учитывая врожденное преимущество преднамеренного вознесения, при котором известно, что нужно делать.

Вознесение случайно происходит тремя способами. Иногда это происходит, когда особенный архетип становится настолько сильным в коллективном подсознании человечества, что Статосфера требует олицетворения смертной души и новый член Пантеона лучше всего представляет это во времена, когда Статосфера, якобы достигает критической массы. Иногда, особый член Пантеона не так тщательно выполняет требования своего Архетипа в современном мире, и космос выбирает замену, перегружая старшего в Дом Отречения. То, как вознесенная личность была выбрана, объясняет смесь ее личных индивидуальных черт, историю жизни и влияние на массы. Голодный ребенок, изображенный на плакате красного креста наиболее подходит как жертва для вознесения, например, для Матери, которая появилась на телепрограмме. Иногда выбор видится полностью случайным, но это, как правило, в случае с более пассивными Архетипами. Иногда это случается из-за того, что особое событие настолько значимо, что его создатель замахнулся на небеса; это имеет тенденцию повторяться между космическими инкарнациями, например, убийство первым человеком другого создало Войну или первая родившая женщина стала Матерью.

Наконец, иногда люди просто так сильно навязывают себя при массовом сознании, что они возносятся свободно. Это более редко чем ты можешь представить, учитывая, что доказаны таинственные исчезновения среди известных людей, связанными фактами. Быть может, их чрезмерная известность работает против них; они слишком прочно связаны со светским обществом, чтобы стать частью божества. Иногда они могут умышленно играть особую роль, даже если полностью не подозревают о мистических последствиях – Елизавета первая, нетронутая Королева, например. Алекс Абель точно играл роль Алжирского героя, хотя тогда он не знал о Пантеоне. Несколько ранних киноактеров также думали вознестись через их экранные роли, когда эта форма известности была романтична; учитывая это, Ковбой, например, мог вполне существовать в Статосферах. Это время мгновенной знаменитости связано с созданием множества вознесений, особенно с учетом того, как быстро сегодняшние пятнадцатиминутные знаменитости соскальзывают с управляемого государством телевидения, разрывающее связь с обществом, которое сохраняет карьеру знаменитости, привязанную к реальности.

Преднамеренное вознесение требует несколько серьезной преданности. Чтобы начать, ты должен найти Архетип, в который ты веришь как в силу внутри коллективного подсознания но еще не наполненного – как Девушка За Дверью. Далее ты должен приспособиться к жизни, чтобы соответствовать этому Архетипу – по существу стать Инкарнацией, без стороны выгоды власти – и надеяться, что ты правильно понял.

Так что, все, что тебе нужно, это подумать над ролью, которую ты хочешь, чтобы воплощал твой персонаж. Обсуди это с ГМ'ом до или после игровой сессии. Представь пути таинственного воплощения идеи и начни выполнять их своим персонажем. Табу, символические действия, стриктуры – все девять ярдов. Наконец, начни тратить очки опыта на основанный на атрибуте Души навык: инкарнация (который называется конкретно именем Архетипа). Этот навык не на что не влияет; ты

просто используешь каналы Архетипа (если они открыты). Этот навык просто высасывает из тебя очки опыта до того момента, как он достигнет 99% (для сведения: чтобы достичь с нуля 99% в навыке – нужно вложить не только 99 очков в навык, но и атрибут, чтобы поднять его до 99). Когда твой навык инкарнации достигнет 99%, ты должен будешь попытаться поднять его до 100%. Но это серьезная задача: вся предстоящая сессия (или более) должна быть посвящена к любому символическому действию, которое ты предпринимаешь для скрепления своего положения в мировой идеи твоей роли. //Пример подобного рода дела может быть найден в сценарии «Fly to Heaven» из книги «One Shots»//. Вкратце, адепт угоняет Боинг 747 и символически делает это в обоих микрокосмосах: человеческого тела и Соединенных Штатов. Далее он решает свалить самолет на Чикаго («сердце» США), в это же время убить группу белых мужчин («сердце» Америки) в центре (или «сердце») самолета. Вся эта канитель означала поставить его в Незримый Пантеон как Террориста.

Конечно, это злой человек пытается вознестись как злой архетип, но идея одна: думать глубоко. Ты поймешь, что твой персонаж это сделал, как только ритуал будет завершен. Если же нет, все это с трудом достигнутое пойдет в космическую урну.

Есть еще один путь вознестись преднамеренно. Именно следуя по пути инкарнации до точки становления Богоходцем, на которой ты можешь попытаться свергнуть текущего владельца твоего Архетипа. (Это будет обсуждаться позже в этой же главе).

Некоторые люди придерживаются мнению, что существующие члены Пантеона выбирают тех, кто должен присоединиться к ним. И, похоже, что не случайно. Что есть правда, так это то, что предстоящие возможные вознесения чересчур заметны в Статосферах и то, что битва Пантеона свирепо влияет на них. Некоторые ловят их полностью ослепленными, тем не менее – как в случае с Обнаженной Богиней.

И говоря о ней, Обнаженная Богиня может быть свергнута с верха любым из этих методов. Возможно, что ее архетип был особенно заметен в народной культуре, и то, что зажмуренная порно актриса просто случайно была избранным экземпляром. С другой стороны, она могла умышленно играть эту роль в своей личной жизни также как и на экране, для личной выгоды. Стоить добавить, что она могла - просто могла знать, что она делает, и создала свой финальный фильм, чтобы получить значительное усиление в Вознесении. Другое таинственное рассмотрение ее Вознесения в том, почему ее имя исчезло из реальности, то, что видимо не было с другими случаями. Кто знает?

Становление Архетипа – достаточно труднодостижимый опыт чтобы, по меньшей мере, просто смотреть. Для начала это сопровождается волнующим шквалом сверхъестественных событий сфокусированных вокруг личности, которая возносится. Все его (её) тело начинает освещаться ярким белым огнем и после исчезает.

Близлежащая местность иногда сильно изменяется. Вознесение Мистического Гермафродита, к примеру, заставило ближайшие объекты слиться воедино и двух людей вблизи сменить пол. События обычно происходят на расстоянии около ста ярдов и очень дики и глубоки.

Незримый Пантеон

Основная согласованность Оккультного Андерграунда в том, что когда смертные присоединяются к Незримому Пантеону, большинство многих незначительных элементов из их исходных личностей сгорают напрочь как солома. С этой гипотезой члены Пантеона не имеют прекрасных личностных причуд, таких как любовь к мороженному или любимая ТВ программа или любой другой багаж души, принужденный накопительством организма человека. Эти вещи просто слишком мелочные для них чтобы о них волноваться. Тем не менее, личность, вмещающая значительные вещи подобные тому, как быть добрым, страшным, жестоким или независимым, остается такой же. Например, если Саймон из «Fly to Heaven» возносится к Статосфере, он остается ограниченным, низко-разумным идиотом в

сердце, и Террорист, воплощенный им, будет более значительным для произвольного террора, чем для идеологического действия; Инкарнации, которые пытаются использовать каналы в более положительную сторону архетипа называются Свободными Бойцами – будут иметь больше проблем.

Некоторые имеют более усложненное представление. Они держат это подо всем остальным, Пантеон – чистая сила. Огонь инкарнации Статосферы полосует большинство, если даже не все, эти элементы характеров, которые неуместны к их новому статусу, живя лишь важнейшим ядром их архетипа. Они являются олицетворениями больше чем личностями, идеями больше чем индивидуальностями. Они не могут оговаривать и думать одновременно, как это делают смертные. Каждая нить их существования, каждая прядь мыслей направлены к выполнению сущности их архетипа. Воин не такой же коварный, как неандерталец, которым он был при жизни; он жаждущий крови, возвышение в наших сердцах, желание убить, триумф победы, ненависть врага, желание защитить своих любимых и прочие мириады элементов которые создают войну.

Несмотря на то, чем является реальность, одно ясно точно. Когда свергнутый представитель Пантеона всплывает из Дома Отречения, он снова имеет свое старое самоуправление – кроме, конечно, перестановки дня, вызванной его падением Но что еще он сохранил? Экс-представители Пантеона снова смертные люди, без сил кажущего всеведения и возможного искривления материи. Они помнят о временах, проведенных в Пантеоне, и полностью осведомлены его статусом, но эти воспоминания профильтрованы через воображаемую метафору, которая отрезает много неестественной мудрости, которой они когда-то обладали. Как Архетип, он может занимать места мировых лидеров или быть известными из истории жизни, как регулировщик в Квебеке; как отвергнутый человек, он может вспомнить, как вмешивался в человеческие дела, но уже не помнит в какие именно. У него остались знания мировых событий, которые случились во время правления, приблизительные к тому, что знает среднестатистический человек об этом периоде времени, но также имеются странные разрывы в памяти – и они могут быть сильно перемешаны, как например сокровенные детали людей, имена которых он даже не может точно вспомнить. Разорванный силами, бывший архетип снова является обычной личностью, который можно спутать с лунатизмом, даже если он говорит о величественных высотах, на которых он когда-то находился.

Силы Пантеона

Главной силой Пантеона является манипуляция вероятностей, и значительная часть его времени занята этим. В большинстве случаев, они не тратят свои силы для сотворения драматичных, сотрясающих землю событий; вместо этого они скрыто манипулируют вещей, делая один путь предпочтительнее другого. Через их восприятие последовательных влияний в Статосфере они могут видеть тех, кто может выйти из под их контроля и они могут работать годами или веками над совершенством своих влияний. Представитель Пантеона заставить чью-нибудь голову взорваться или чтобы дерево доросло до неба, если он этого захочет – есть шанс, что это может произойти, но тем не менее, не важно насколько мелко это, они предпочитают чтобы мяч отлетел в другую сторону, или часы остановились на 5 мнут, или президент посмотрит на одну картину больше чем на другую: мелочные события, которые расцветают в огромные последствия.

Единственное, что они не могут сделать, это заставить смертных делать что-то против их воли, так как именно воля делает Статосферу тем, чем она является. Когда сметрные совсем не обращают внимание на свои действия, просто плывя вдоль, они легко попадают под влияние одного пути или другого, и это может иметь большие последствия.

Но если женщина хочет застрелить человека которого ненавидит и весь ее разум сконцентрирован на том, что она делает, Пантеон не может вмешаться или остановить это.

Конечно, они могут сделать так, чтобы пистолет заклинило.

Обычно, Пантеон ведет свои битвы незаметно и битва за изменение мир побочна. Тем не менее, иногда два или более представителя Пантеона непосредственно пытаются повлиять на один и тот же решающий момент вероятности, и этот момент становится роковым.

Это бывает чрезвычайно редко – это происходит где-то три раза в год, всегда вдали от цивилизации – но когда это происходит, реальность начинает идти косо, как будет описано позже. Победитель в этих конфликтах зависит от мириад факторов, слишком запутанных для человеческого ума, но важно среди них, в частности для относящихся к этому Архетипам в коллективном подсознательном и всеобъятном влиянии воли смертных.

Знаки и Знамения

Пантеон создает события вокруг нас все время, но это трудно заметить. Это просто часть природного пути вещей. Иногда, тем не менее, представитель Пантеона чрезвычайно концентрирует свое влияние на область. Когда это случается, дела начинают идти странным образом. Обычный баланс возможностей разбрасывается. Безумные неправдоподобные явления были известны еще давно, от любого игрока в покере, сделавшего Королевский Флэш до опухолевых клеток, спонтанно перегруппирующих себя в здоровые клетки. Эти смещения возможностей могут быть искусно отражены внутри игры увеличением числа выпадений триумфов и крахов: 01 в 05 и 96 в 00 типичные диапазоны для ситуации умеренных сил влияния Пантеона.

В структуре, лежащих в основе законов, большинство происшествий хаоса становятся вскоре наиболее явны. Одна автомобильная пробка в области, находящейся под влиянием Пантеона, была устроена по форме похожей, если смотреть сверху, на начало шестой Симфонии Бетховена. Архетип начинает спонтанно появляется в народной культуре. Например, если Мученик близко, газеты наполняются прошлым на площади Тяньаньмэнь, документации о Мартине Лютере по телевидению и множество детей, носящих распятие как заявление моды. Когда Дикарь в городе, местный кинотеатр показывает фильм про Тарзана, библиотека присылает тебе Миф о Гильгамеше вместе с любой книгой, которую ты заказываешь из архивов, и все носят коричневое и зеленое в этом месяце.

Действительно плохие вещи, тем не менее, происходят, когда два или более представителей Пантеона сталкиваются прямо над событием. Вероятности начинают идти дико неправильно; порядок сломлен и энтропия потеряна. Техника взрывается, собаки нападают на своих хозяев, одежда рвется на куски, общественный строй начинает рушиться и опасность бунтов нарастает. Шанс триумфа и краха увеличивается массово, и каждый бросок проверки навыка рассматривается как спичка. Оба вовлеченных Архетипа начинают раскрывать себя прямо в гуще событий, их лица появляются на коре деревьев или их имена шепчутся ветром. Сверхъестественные события относятся к вовлеченным сторонам. В конфликте между Войной и Лекарем, например, сплошная полка ножей пролетает в потолок гостиницы, человек был уничтожен и съеден уличной бандой при этом глаз главаря банды был излечен, и не менее трех случаев смертельной болезни было спонтанно излечено само собой во время звучания битвы в коридоре больницы.

Взволнованные люди, вовлеченные к обоим Архетипам, начинают приближаться к самим действиям. В выше описанном конфликте, например, солдаты и доктора находят себя особенно обращенными к сцене – и даже начинают сражаться. Инкарнации начинают чувствовать сильное побуждение, чтобы возглавить конфликт и их битвы всегда становятся решающими в конфликте. Когда конфликт заканчивается, все начинают себя чувствовать неловко, не понимая, что они делали здесь.

Взаимодействие с Пантеоном

К счастью старых врагов – и, возможно, друзей, Пантеон имеет склонность к разрыву всех старых смертных связей во время вознесения. Их уже ничто не волнует; у представителя Пантеона теперь более существенные дела для размышления. Тем не менее, возможно оставить внимание на Архетипах, как на врагах. Очень важно навредить их планам и становление Архетипа в сознании смертных как раз подойдет – но тебе придется облить их чем-то действительно грязным после их вознесения.

И если ты это сделаешь, то ты беспомощный труп.

Есть совсем малое, что ты можешь сделать, когда существо, контролирующее вероятности желает твоей смерти.

Упс! Этот каменный карниз осыпался на тебя. Видимо тормоза у этого водителя заели. О боже! Неподготовленная фугу оказалась у тебя в еде. Не кажется ли тебе это необычным?

К счастью, вред одному представителю Пантеона помогает другому и есть хороший шанс, что другой Архетип спустится к тебе. Конечно, ты должен быть уже Инкарнацией подходящего Архетипа. В этом случае, ты становишься магнитом неудачи для мелкомасштабной войны между двумя силами, примерно на неделю, пока их внимание не обратится на что-то другое. Это означает, что твоя жизнь станет веселой, быстрой и похожей на поездку на смертельных горках. В одно мгновение ты получаешь выигрышный лотерейный билет, а в другой, твой дом ошибочно взрывается мафией. Лучший подход для выхода из этой ситуации заключается в надежде, что ты выйдешь в благоприятный период.

На самом деле у Пантеона нет друзей. Это также невозможно как иметь в друзьях Ареса, который спустится и поможет надрать задницу грекам. Иногда ты можешь быть особенно важен одному из представителей Пантеона, и дела начнут идти удачно, но они не берут смертных и не просят у них. Все что они хотят, может быть совершено гораздо непонятнее, чем это.

Есть совсем небольшая возможность того, что представитель Пантеона будет говорить со смертным, и он или она будет делать это только из-за очень важных местных обстоятельств. В США это обычно телевидение, но в других странах это газеты и, возможно, фильмы. Если рядом нету удобной формы масс медии, Архетип ваяет сам себе форму, неважно из каких материалов – дерева, глины, тканей – и адресует это таким путем, связывая это с последствиями.

Единственное, чего представитель Пантеона не сделает, так это не овладеет телом человека, не будет им говорить, и не будет повелевать им. Они просто не могут этого сделать.

Инкарнации

Инкарнации не являются адептами. У Адептов своеобразный взгляд на мир и они убеждены в том, что они могут использовать М’Агию. Их мировоззрение в целом редко разделяет общество; примеры их поведения могут быть простыми, но эти примеры обычно являются результатами временного стресса, а не постоянной одержимости. Женщина, летевшая в самолете, нашла порезы у себя на руках после романса турбулентности. В обычной ситуации с ней этого не случится; для Эпидермомансера, резать себя – дело привычки.

С другой стороны, поступки Инкарнаций понятны любому. Могут быть и необычные примеры, но они необычны лишь в понимании идеи. Вот почему они не берут свой навык Инкарнации как одержимый навык: только тот, кто действует против обычного мировоззрения, должен быть одержимым, чтобы возвысить свое поведение в сфере неестественного. Если Инкарнации связаны с чем-то, они

приобретают одержимость, которая заложена в человеческой натуре и получают всю выгоду подсознательной одержимости, как если бы она уже была в них.

Ты можешь быть Инкарнацией без какого-либо безумия – Адепты же всегда безумны.

Следуя по пути Архетипа, не так уж сильно отличается от, скажем, вежливости, потому что люди тебе всегда ответят на твою любезность, кроме случая, когда ты работаешь вежливо всё время и не просто когда тебе этого хочется, а когда ты хочешь кого-то впечатлить. Это цепочка действий, которые создает ожидаемые результаты. Это даже означает, что Инкарнация не должна быть облечена одержимостью Архетипом, который она изображает. Некоторые люди используют вежливость, даже если являются уличными ублюдками, зная, что вежливость помогает достичь им чего-то; также ты можешь выбрать путь Дикаря даже если ты серфингуешь по сети, потому что это поможет тебе приближению к agenda. Это твои внешние действия являются сущностью, а не твое внутреннее мировоззрение. Это люди воспринимают твой путь, тем самым, усиливая твою связь с Архетипом, а не путь которым ты воспринимаешь мир – именно это противоположно у Адептов.

Rонечно, одержимые Инкарнации безумны. Но скорее как исключение, а не, как правило.

Обычно они становятся Богоходцами.

Жизнь Инкарнацией

Это хитрое дело - быть правильной Инкарнацией Архетипа. Важнее всего, конечно, поступать подходяще в соответствии со своим Архетипом. Это означает, что нужно не просто соблюдать Табу, но и связывать это со всеми элементами жизни – чем выше ты захочешь подняться к силам Инкарнации, тем ещё более соответствующе тебе придется себя вести. Это означает, к примеру, что Инкарнация Торговца должна пытаться постоянно заключить сделки и обмены, если она хочет увеличить свои способности, также как и Инкарнация Дикаря не будет использовать столовые инструменты.

Если Инкарнации стремятся к окончательному статусу Богоходца, то все в их жизни должно предать форму образа их Архетипа. Все. Они строют свои дома в особых местах, они заключают брак с подходящими партнерами, они носят одежду правильной раскраски и они водят правильного типа машины – например, Человек Без Хозяина предпочитает Ягуара. Чем больше ты живешь в роли Инкарнации, тем больше преимуществ ты получаешь. Конечно, такой тип ненормального поведения также отрезает тебя от обычного общества – никто не желает быть повешенным вместе с Инкарнацией Палача, например, - но преимущества стоят того. Ведь, правда?

Есть стоящие преимущества, которые достигаются восхождением по следам представителя Пантеона, который представляет Архетип, по которому ты двигаешься. Пытаясь найти, кем они были в жизни и имитируя их, в целом будет стоить тебе дорогих плюшек, например и множество будущих Богоходцев пытаются принять вид по подобию своего бога. Хотя, это неразумный выбор для Инкарнации Человека-Без-Хозяина.

Поведение Инкарнаций

Поступки, которые ты делаешь все время в определенных ситуациях, обдуманные или нет, не просты сами по себе. Многие из нас страдают, когда выбирают конкретных людей для своей работы, в друзья или даже в любовники; гораздо хуже, когда ты играешь эту роль постоянно.

Даже самые циничные Инкарнации видят, как они задевают Архетипы, с которыми проводят каналы. С момента как архетипичные роли стали естественной частью нашего общества, Инкарнацией быть не так тяжело как ты мог подумать – особенно для тех, которые связывают каналы с древними,

первобытными Архетипами, чьё поведение может удаляться из потока современной жизни.

Определенные паттерны* (образы, характеры) поведения – не как «безумие», но как особые типы мышления – распространены среди обычных Архетипов, и игроки могут легко найти в себе повадки параллельно с этими направлениями. Когда ты всё время действуешь в различных ситуациях, ты всегда можешь найти в себе взгляд с необычной стороны. Дикарь смотрит на красивый магазин и думает «источник еды», Торговец смотрит на этот же магазин и думает «примерная цена 125,695 $» и Свободная женщина смотрит туда же и видит в нем зарабатывающих рабов, запертых внутри. ГМ может захотеть подчеркнуть эти поведенческие перспективы в описаниях или событиях и воодушевить играющих Инкарнацями игроков сильнее соответствовать этим элементам жизни, которые соответствуют с потребностями и желаниямиих Архетипов.

Поведение Летописца

Тем, кто следует по пути Летописца, редко требуется самим совершать будоражащие действия, но приходится быть очевидцами страшных ужасов, которые никому не пожелаешь. Инкарнации Летописца получают сильные ощущения беспомощности или невозможности справиться с ужасами вселенной. Еще страшнее то, что они не могут вмешиваться в события, в которых они выступают очевидцами – это означает, что их чувство эмпатии, такое как инстинкт сохранения, часто оказывается омертвевшим. Летописец может описать волнующий отчет о ребенке, похороненном под горой валунов после землетрясения, но он даже не попытается убрать ни одного камня с завала. Часто кажется, что разум Летописца наполнен мыслями о трагедиях, а не о людях.

Поведение Исповедника

Достаточно трудно терпеть и нести свои грехи, не говоря уже о тех грехах, что у людей вокруг. У Исповедника большая ответственность: он должен не только выслушивать, но и пытаться хотя бы частично избавлять от грехов. Где заканчивается его ответственность? Когда он слышит об убийстве, которое совершил кающийся уголовник, должен ли он рассказать об этом семье жертвы? А Копам? Исповедник знает тысячи секретов, и они часто начинают сводить его с ума – учитывая то, что у исповедников высокая степень эмпатии, которая и делает их, прежде всего, Исповедниками. Для Исповедника тяжело наблюдать за кем-то хорошим, чистым или невинным; он знает, что под маской обычного кроются дьяволы. Иногда, Исповедник заражается злобой от грехов, которые были ему рассказаны, и, ведомый этим, он начинает сам исправлять их; еще чаще, в отчаянии он делится своими секретами с близкими друзьями – а иногда даже с незнакомцами.

Поведение Демагога

Демагоги обычно начинают свой путь с хорошими намерениями – по крайней мере, хорошими для них самих. Помощь бедным, борьба с тиранией, распространение Ислама, преследование абортов, выпирание Евреев из Америки являются стандартными мотивациями. Их влияние растет и со временем становится все проще и проще заставить людей делать то, что хотят Демагоги, и достаточно часто они бросают свои исходные цели и начинают плавать в могуществе во имя власти. Некоторые из них видят в толпе, которую они ведут, лишь голодную стаю животных, которую нужно кормить, неважно какой ценой. Другие доходят до того, что видят в себе крайнюю влиятельность и верят, что их слово – закон. К тому же они никогда не изменят свое мнение, ведь так? Они начинают видеть вещи только в черных и белых красках; ты либо за них, либо против них. И еще они удивляются, почему их слова не могут останавливать пули.

Поведение Палача

Инкарнации Палача часто начинают как ненадежные люди, ищущие такой путь, в котором они смогли бы самоутвердиться в мире, верно служа своему начальству или главарю. Некоторые даже не начинают с важных персон, а ищут таких же, как они сами; часто это просто первый попавшийся, решительный, обладающий м'агическими знаниями прохожий человек. Убийства это хлеб и масло для Палача, но они не совсем такие, как у Скрытого Убийцы. Он обосновывает свои убийства фактами своего хозяина, которые хозяин знает лучше, чем сам Палач, и к тому же он проявляет простую веру во власть хозяина. Более сердобольные просто не могут причинить никакого вреда пока им не приказали, также как и мысли об искуплении неправильных действий во время назначенных убийств – но они полностью становятся хладнокровными во время заданий. Некоторые Палачи, конечно, только и жаждут кровопролития и принимают практически все как приказ убить, такие как «Слушай, этот парень действительно меня бесит.»

Поведение Дурака

Быть Дураком означает почти всегда окунаться в безумие. Это не то разрушающее, одержимое безумие, скорее свободный полет в собственный мир Дурака. Дураки обычно приходят из очень, очень скверных истоков и радостный прыжок в хаос является тем, что освобождает их от их темного прошлого. Под радостью, тем не менее, часто скрывается болезненная почва и, маска Дурака может случайно соскользнуть и вновь освободить давно ушедшие травмы. Гораздо легче для их семей, которые они оставили позади; у Дураков обычно есть только временные друзья, появившиеся по пути, а не с долгим временем. Дружба с Дураком всегда имеет цену.

Поведение Свободной Женщины

Быть Свободной Женщиной означает быть на пределе личной свободы; Инкарнация свободна от оков патриархата, сексуальности и даже гравитации. К несчастью, это чувство свободы часто ведет к заблуждениям, которые Свободная Женщина, буквально, возвышает над другими людьми. Свободная Женщина известна своим бессмысленным использованием и отвержением других людей, особенно тех, кто «связался» с ней. С другой стороны, некоторые Свободные Женщины становятся убеждены в том, что у них есть миссия по освобождению других людей от оков общества; методы, которыми они пользуются в этом случае могут быть необычными – как например, сжигание домов людей или выстрелы по деспотичным мужьям.

Поведение Лекаря

У Лекарей психологические проблемы похожи на проблемы Исповедников. В частности, это проблема опасности, буквально, потерять пациента. Смерть пациента – которая, возможно, могла бы быть предотвращена – тяжелая травма. Лекари постоянно напрягаются, чтобы сделать все возможное, чуть больше приглядывать за пациентом, не следуя принципу быстрой сортировки. В конце концов, их становится все больше и больше. Многие Лекари перегорают. Пустоглазые и изможденные, некоторые приходят к химическим решениям, чтобы подавить проблемы своего мира. Другие начинают работать в режиме быстрого осмотра и начинают верить, что согласие пациента не имеет значения при убийстве из сострадания, и даже в том, что есть люди, представляющие собой одну большую опухоль уже без тела, которую нужно удалить. Спасая жизнь, напротив, совсем другое ощущение; некоторые Лекари убеждены в том, что создается обязательство – либо личность должна им многим, либо у них есть постоянный долг перед пациентами.

Поведение Охотника

Охота – мрачный бизнес и он требует большой платы разума. В то время как Охотник находится в погоне за добычей, все остальное перестает быть важным; охота это все. Но это имеет высокую цену в личных отношениях, и многие Охотники становятся одинокими и изолированными личностями. Менталитет охоты также объясняет все ее действия; во время поиска друзей, они выслеживают их как добычу, и далеко ушедший Охотник при удобном случае бессознательно становится комическим шедевром. Охотники никогда не остановятся, если у них есть цель, неважно какими признаками они руководствовались при выборе жертвы, и жертва, которая срывает правила игры – начинает охотиться на Охотника или, что еще хуже, помогает Охотнику в некоторых случаях – сбивая с толку и взбудораживая его. Новое Вознесение или Отречение обладают большой проблемой для многих Охотников, которые заблаговременно следуют Архетипу; племенные общины со всего мира внезапно начинают бороться со своими лучшими охотниками, развивая тенденцию охоты за головами.

Поведение Судьи

Быть судьей – большая ответственность и не каждый может справиться с этой ношей. Судья не может колебаться в своих решениях – но он может мучиться над ними впоследствии, он слишком хорошо осведомлен о результатах своего выбора. Часто случаются конфликты между Судьями и законом (который устанавливается правительством, воспитанием или религией) и правосудие над собой, которое они не всегда могут разрешить для своей одержимости. При этом не зная колебаний, они часто слишком осторожны в решениях, даже в мельчайших вопросах своей жизни, начиная от найма помощника до галстука, который они должны надеть утром.

Поведение Мученика

Мученики, скорее всего, самые одержимые Инкарнации; они готовы отдать буквально всё и вся, своё тело и душу во имя общего дела. Они всегда крайне догматически религиозны, и как правило очень высокомерны или смиренны по отношению к людям. Они часто наносят сами себе раны, чувствуя, как их боль может искупить разоренный мир. В частности имеет место и бичевание. Они действительно не беспокоятся о своем теле и всегда доводят его до нелепого состояния. Иногда бывает, что их совсем не беспокоят события, не связанные с их высшей целью; некоторые Мученики пройдут мимо голодного ребенка, если они будут опаздывать на встречу, связанную с их целью.

Поведение Торговца

Как и с Плутомантом, природа современного общества такова, что душевное состояние Торговца всегда аплодирует. Как и марксист в ночном кошмаре, Торговцы всегда идут к ценностям – я имею в виду, буквально, ко всему, что они могут получить. Любовь, страх, талант: они все представляют собой товары для Торговцев. Даже их собственные эмоции можно обменять на другие. Они знают, что то, что действительно делает тебя собой, в меньшей степени постоянно, чем ты думаешь и их собственные самоощущения – совсем другие, нежели сами Торговцы - также быстро разрушаются. Они обнаруживают, что заключить отношения, основанные на обоюдной правде, признании и любви труднее и труднее; они понимают, что идея собственного альтруизма почти невозможна.

Поведение Человека-Без-Хозяина

Человек Без Хозяина никогда не зависит от других и это одновременно и бремя и счастье. Иногда нам всем приходится потерпеть крах, чтобы положить голову кому-нибудь на плечо и завыть, чтобы поместить себя во власть другого. Человеку Без Хозяина гораздо труднее это сделать; природа Архетипа требует от него полной и абсолютной самостоятельности. Как в некоторых стереотипных кинофильмах, они топят свои чувства спиртным, пока не сломаются, срываются в истерики или

разрываются поступями гнева.

Поведение Посланника

Посланники как правило страдают от того, что называется Язык Барда: внезапное и неизбежное принуждение сказать правду. В лучшем случае они бестактны; никогда не спрашивайте Посланника прибавили ли вы в своем весе. В худшем случае, они могут сболтнуть интимные тайны в обществе. Большинство Посланников получают чужие острые ощущения от наблюдения за реакцией на доставку их сообщений или писем, и некоторые получают особое удовольствие от доставки плохих новостей – это даже заходит настолько далеко, что они сами начинают создавать плохие новости. У них часто бывает работа судебного курьера.

Поведение Матери

Большинство женщин будут рады сказать тебе, какое это счастье быть Матерью. Постоянная тревога, глубокий, первобытный инстинкт защищать, путь, который может занять всю твою жизнь – Инкарнации Матери наиболее целеустремленные люди на земле. Выживание их детей всегда первостепенно и важнее всяких других соображений. Но иногда, когда крики ребенка становятся невыносимыми или твоя дочь-подросток снова ширяется в своей комнате, или просто потребности твоего ребенка становятся все больше и больше, пробуждается темная сторона Архетипа: инстинкт вернуть их обратно в себя, поглотить их обратно. Только немногие Инкарнации выбирают путь Пожирающей Матери, но эти немногие уже достаточно беспокоились.

Поведение Мистического Гермафродита

Мистическими Гермафродитами часто начинают люди с гендерным расстройством. Диапазон возможностей огромный чтобы его можно было охватить, но среди этого количества есть обычные и пластически оперированные транссексуалы, подлинные гермафродиты, гетеро- и гомотрансвеститы, оба пола, и женщины и мужчины. Для Мистического гермафродита не редкость быть, например муже-женственным трассексуалом, сперва, будучи женщиной. Некоторые достаточно уравновешены, но бывают и те, что страдают от чувства вины, опасности и страха перед своими чувствами и ориентацией. Немалая часть убеждена в том, что их как-то наказал Бог, и они сверхъестественные создания. Мистические Гермафродиты часто пытаются объединить в себе противоположности в своей личности, чтобы быть одновременно и безжалостными и доброжелательными, храбрыми и трусливыми, щедрыми и скупыми; внутренние конфликты, созданные обоими аспектами личности, могут оказаться полной жестью. Иногда они создают, буквально, расслоение личности, деля себя на мужчину и женщину. Они начинают видеть в вещах разный пол, в грамматическом полу дана абсурдная реальность, а более сложные предметы, особенно сделанные мужским полом, такие как плутоний, являются комбинацией обоих. Иногда, они видят мужчину с женщиной внутри и наоборот, и часто начинают использовать местоимения перестановочно.

Поведение Незаменимого Слуги

Незаменимые Слуги, как правило, имеют одно из двух представлений о себе. Одни думают о себе как о недостойном человеке, как инструмент или шестеренка – простая часть огромной машины. Иногда они становятся настолько захваченными в крупном механизме своей организации, что их индивидуальность испаряется, и они становятся просто удлинителем-проводником своей работы. Другие чувствуют себя необходимыми и ценными. Они знают, что все развалится без их помощи, и они думают, что являются настоящей силой, а их притворные начальники часто оказываются пустоголовыми. Более мелкие варианты этого типа могут становиться, на удивление, дотошными и противными – бюрократы начинают буйствовать. Те, кто находится на более серьезных должностях, стремятся к коварному плану по заполучению должности визиря. Это может привести к огромной

цепочке заблуждений, убеждая себя в том, что они в своем роде тоже управляют миром и их кажущиеся повелители, начиная от местного Менеджера и заканчивая представителем Пантеона, представляют собой пустые игрушки, контролируемые их же слугами.

Поведение Изгоя

Будучи Изгоем, ты знаешь, что ты совсем другой в каждой клетке своего тела и что другие очень хорошо осведомлены об этом. Изгои испытывают растущее чувство паранойи, зная, что каждый наблюдает за ними, ждут, когда они совершат ошибку, чтобы все смогли снять маску цивилизованности и линчевать их на ближайшем дереве. Даже в пределах своего родного окружения они смотрят на других со страхом в глазах, думая о том, что даже близкие относятся с пренебрежением к ним как к предателю или продажней твари. Изгой никогда не верит никому, кроме себя; это одинокая, одинокая жизнь. Как обычно, есть два пути. Некоторые пытаются отчаянно смешаться, принимая одежду и манеры общества и притворяясь такими же, как все. Другие подчеркивают свою отчужденность, ведя себя крайне пафосно, и полагаясь на обязанность общества защищать их.

Поведение Миротворца

Миротворцы, по иронии судьбы зачастую приходят из очень, очень страшных мест. Большинство из них оказались жертвами насилия, как солдат в бессмысленной войне, так и жертвы издевательских боев на смерть, использовали жестокость как инструмент. Они испытали на себе разительное перевоплощение, при котором они приняли отказ от насилия, но все же, у них осталась опасная, скрытая тенденция, которая может всплыть, если Миротворца прижмут слишком сильно. Также Миротворцы являются поразительно напористыми и действенными людьми – ты должен быть в эпицентре противостояния, между воинствующими бандами или судьбой торговых наций – и их чувство собственной важности и праведности могут быть, как минимум, сильно переоценены. У Миротворцев часто возникает бред и наваждение о том, что все, что они делают правильно, так как не является жестокостью. Некоторые Миротворцы также страдают от более серьезных заблуждений: действия сами по себе не правильны, так как они могут привести к насилию. Сами они действуют без желания, но у них есть странная решительность к переубеждению кого угодно в чем угодно.

Поведение Пилигрима

Пилигрим идет более благополучной дорогой, нежели большинство других Инкарнаций: он путешествует, без одиночества как у Человека-Без-Хозяина. Он свободен, но не так сумасшедшее свободен как Дурак. Большинство настоящих Пилигримов достаточно уравновешенные люди; это те, кто злоупотребляет своими силами по самые голени. Пилигрим должен свободно найти свою цель, а не подстраивать её под свои нужды. Пилигримы, которые неоднократно делают это, замечают необыкновенное зацикливание на своей цели, справляясь за более короткие сроки. Если Пилигрим выбирает к примеру, «Пристрелить Дафни Ли» потому что он работает на Новую Инквизицию и Алекс Абель сказал ему исполнять это, он может в конечном итоге зациклиться на выполнении заказа на Обнаженную Богиню, потратив на это свою жизнь.

Поведение Повстанца

Все знают, что быть Повстанцем не просто. Весомая власть против тебя и это может привести к удивительно параноидальному мироощущению. Некоторые Повстанцы убеждены, что угрозу, которые они создают, сильно преувеличивается и из-за этого они боятся, что люди жаждут наказать их. У Повстанцев часто возникают проблемы с такими влиятельными личностями как судьи и учителя, и еще чаще они не могут увидеть за чьей-то должностью саму личность человека. Иногда их гнев обрушивается на простую жизнь, делая их в полной мере настоящими ублюдками. Они часто

самонадеянны, даже нахальны, и их хвастовство скрывает страх провала и следующее за этим нарушение Табу.

Поведение Дикаря

Дикари сбрасывают свою человечность, чтобы узреть высшее существование, став ближе всего к зверям. Дикари, как и вся сущность, непреклонно аморальны; они часто думают только о себе и своей родне и готовы пойти на такие действия, от которых большинство из нас обязательно откажется. Дикарей иногда отождествляют с конкретными животными, учитывая повадки избранных ими животных, ходящих на четвереньках и завывающих, их ногти и пальцы искривляются в скрюченные, нечеловеческие формы. Инкарнации Дикарей часто становятся замешанными в случаях клинической ликантропии, и с психологической точки зрения их жертв, их считают зверями. Это скорее деградация, чем высшее существование.

Поведение Ученого

Само собой разумеется, что некоторые Ученые вполне готовы убить, а то и хуже – чтобы получить знания. Часто, сами знания – особый секрет, скрытая мудрость – важны для них, потому что это просто знания, а не потому они нужны для каких-то целей. У многих создаётся иллюзия о том, что знания прямопропорциональны силе, и они чувствуют, что если они смогут добыть все знания мира то станут богами. Если обходится без этого, Ученые обычно извлекают огромное удовлетворение от эксплуатации положений, заслуженных их коллегами, облегчая этим себе путь.

Поведение Обманщика

Обманщики всё время врут, присваивая себе сотни разных масок и рассказывая тысячи разных историй. Иногда им удается одурачить даже себя; для Обманщика бывает не так уж необычно забыть, кем он является на самом деле и при этом разоблачить свою же проделку, которой он обманул себя. Некоторые опытные Обманщики перепрыгивали с личности на личность и практически забыли, кем они когда-то начинали. Обманщики очень легко заводят друзей, но долгие отношения могут стать для них катастрофой; как их партнеры вообще могут им верить? У них редко бывает счастливое детство; их умения в обольщении и вранья являются результатом того, как они учились уходить от серьезных проблем – не вот воровства яблок, но от ссор и одиночества.

Поведение Истинного Короля

Истинные Короли чувствуют весомость своего лидерства каждый день. Они не могут позволить себе быть отдаленными, отчужденными лидерами; их связь со своими Королевствами слишком сильна, чтобы быть в стороне от них. Успешный Истинный Король является известным представителем общества, охваченного Королевством. Он может потратить свое время на уборку мусора или помощь соседу в ремонте окна; он может быть надежным помощник в местном баре, где его последователи всегда смогут найти его там. Лидерство подобно улице с двумя концами и когда Истинные Короли не следят за Королевством и не поддерживают последователей, проблемы тут же найдутся сами. Некоторые Короли становятся раздражительными занудами, ввязывающимися в небольшие споры супругов или бизнесменов, желая сохранить мир; другие проявляют ксенофобию и видят во всех незнакомцах скрытых пешек конкурирующих сил.

Поведение Двуликого

Постоянно притворяясь тем, кем ты не являешься, создает тревожность, и как показывает практика – такое встречается у всех шпионов. Они постоянно врут, даже самим себе – и иногда они забывают, кто они на самом деле. Двуликий часто может найти себя иронически совращенным той ролью, которую

они играют, что ведет за собой потерю уровня своей Инкарнации – но исходом этого становится приобретение другой Инкарнации. Для Двуликого гораздо проще не верить вообще ни во что, видя во всем мире обман, вранье и мораль о том, что даже незначительные маски скрывают истинные пороки человечества.

Поведение Самого Ценного Игрока

СЦИ, или любимец толпы всегда делает то, что он умеет лучше всего. Играть во что-то и разогревать публику. И эти два умения напрямую зависят друг от друга. Если мировой хоккеист начинает терять своё умение, он тут же начинает терять свое имя. Конечно, имя Игрока никогда не забудут, но толку от него будет мало. С другой стороны, многие Игроки все больше и больше уходят в славу, теряя форму, но за этим иногда не идет потери публики. С этим теряться человечность и навык. Игроки начинают чувствовать себя королями или даже Богами, манипулируя толпой и извлекая свои собственные выгоды. Но настоящий СЦИ обязан безотвтно продолжать играть во имя своих фанатов и публики. Он должен всегда оставаться игроком, и не более.

Поведение Воина

Кто идет против своей природы – отступник. Но, тот, кто идет против своей природы с общественной целью – воин. Этим Инкарнациям уже бесполезно твердить о том, что уничтожение – не единственное решение проблем и всегда можно найти другой выход. Убежденность в своей правоте – единственное из оружий Воинов, которое работает безотказно. Но чем чаще оно используется, тем чаще оно дает осечки. С начала времен Воинами становились храбрецы, готовые защищать племя от врагов и диких зверей. Веками позже Воинами начали становиться храбрецы, готовые воевать против себеподобных. Современные Воины из общего имеют лишь ту самую убежденность. Но уже в более эгоистичных аспектах. Они могут вести слепое противостояние, не обоснованное логикой. Но, тем не менее, жажда убрать проблему превыше всего.

Символика Инкарнаций

Архетипы не являются застойными, неизменными вещами. Их роль в обществе меняется с ходом времени; некоторые вырастают сильными, некоторые слабыми, и символические признаки, связанные с ними тоже меняются. Для любой Инкарнации знание о том, как можно смыть в унитаз старые гербы в новом веке очень важно, и присутствие в стороне может оказаться фатальным. Старые символы все ещё имеют силу, корчась под поверхностью современной жизни как змеи, но именно новые склоняют чашу весов силы между Пантеоном и его Инкарнациями. Есть новые слова силы, новые м’агические заклинания, самое сильное из которых – «измени или умри».

Дальнейшие символики Инкарнаций открывают знания о том, кем является каждый Архетип в наши дни, объясняя основную символику, связанную с каждой Инкарнацией и её описанием в книге в следующей главе. При этом символы могут быт ьиспользованы в ритуалах или других работающих на м’агии действиях против Инкарнаций; перекосы в частности являются отличным способом использования символов.

Символика Летописца

Главным воплощением Летописца в наши дни является журналист и его символика, связанная со всеми формами медии – за исключением кинофильмов, чья сила как документального носителя была быстро сворована телевидением. Газеты все ещё самые древний и сильный источник силы, но телевидение быстро стало иметь важное значение; сегодня смышленый Летописец носит с собой портативную камеру вместо блокнота, и обосновал своё мистическое логово в архиве записей, а не в архиве печати. В результате, Архетип стал ближе ассоциироваться с четко отточенным образом,

появляющемся на экране в лице журналиста. Интернет – новый фактор, весьма непредсказуемый; пробующие использовать его Летописцы находят это затруднительным процессом, благодаря их свободному мимолетному характеру. Символически перерезать пленку или сжечь газету – достаточно хорошая техника в ослаблении Летописца, особенно если это было связано с их именем.

Символика Исповедника

Сущность Исповедника непостоянна. Раньше считалось, что ты рассказываешь свои секреты отдельному человеку, будь то святой отец, доктор или психотерапевт, чья авторитетность вытекает из двух великих источников религии и науки. В нынешние дни исповеди должны быть направлена людям в целом – будь то извинения Клинтона нации или выступление изменяющей жены на публичном ток-шоу, чувство вины теперь выкрикивается целому миру чаще, чем отдельным лицам. Постмодернистский Исповедник должен научиться перехватывать каналы этих признаний, научиться быть контролером и допрашивающим людей, и использовать приятный, часто бессмысленный язык терапии вместо старых разговоров о грехах и раскаяниях.

Символика Демагога

Демагог не так могуществен, как кажется; в этот век миллиона различных картин и звуков, с увеличенным разбросом влияния и гражданских прав, слова одного человека уже не имеют такого же воздействия как, например, в первой мировой. Вместо этого, Демагоги переворачивают слаборазвитые страны, в которых разговоры о ненависти, или любви могут иметь власть. Хитрые Демагоги носят символы и одежду Африканских националистов или Индусских расистов; тем не менее, многие все ещё цепляются за ослабленные национальные символы Америки и Соединенного Королевства. Свастика, Серп и Молот являются сильными инструментами против Демагога, так как это символы когда-то великих движений, возглавляемых Демагогами, но смытые историей.

Символика Палача

Из-за отмены смертной казни, Палач сильно потерял свои связи с правительством и военными, и стал близок с организованной преступностью. Ствол, преимущественно с глушителем, на пару с темными очками стали наиболее мощными символами сегодня, заместив топор или меч, а косуха, мотоцикл или форма южноамериканского убийцы сменили черную маску. Убить свою жертву, упавшую на колени со связанными руками на классическом месте казни – открытой улице, является хорошей связью с Архетипом и фильмы, зацикленные на наемных убийцах – в частности «День Шакала» - может служить сильной мистической защитой, особенно если игрок решил долго оставаться живым.

Символика Дурака

Сегодня «детская мудрость» является сильным символом Дурака, и далеко не одна Инкарнация размалевала стены героями из «Семейного цирка» и «Симпсонов». Также Архетип увеличил свою связь с дурачеством в физической форме, нежели словесной; сегодня кривляния Джеки Чана сильнее чем «Who’s on First?». С этим Архетипом сильно связан Форест Гамп, имевший душевное расстройство и физические недостатки, показал каким дураком был раньше, который на самом деле – нормальный, предположительно – мудрый, и смышленые студенты оккультики заметили увеличивающуюся тенденцию бить гувернанток, за обвинения какой-нибудь глупости. Есть любопытная шутка с коммерцией, рассказывающая о постмодернистских опытных вкладчиках в интернете, называющих себя Разноцветными Дураками, создавшие себе репутацию за счет воспринимающейся правды о фондовом рынке - и поразительно то, что они создают точки продаж шутовских шапок на всех публичных выступлениях. Не к добру. Скорее всего, назревает война Богоходцев.

Символика Свободной Женщины

Свободная Женщина относительно новый Архетип и ее символы всё ещё сильны. Выросшая сексуальная независимость сильно ассоциируется с этим Архетипом в 9170-х годах с наплывом женского гомосексуализма и многие Инкарнации являются лесбиянками или бисексуалками. На короткий срок сильной связью со Свободной Женщиной стали женские журналы, но позже они стали слишком связаны с рекламой и эксплуатацией. Противозачаточные таблетки являются удивительно сильным символом; презервативы, сжигание лифчиков и мантра «Вперед, девочка!» также важны. Тем не менее, многие символы Свободной Женщины в конечном итоге стереотипно сдерживают её и могут быть использованы врагами Инкарнации.

Символика Лекаря

Сильнодействующие лекарства, особенно связанные с прямым социальным профилем, такие как Прозак или Виагра сильно ассоциируются с Лекарем. Больницы, несомненно, всё ещё остаются сильным местоположением для работы Лекарей, но скорая помощь, больше связанная со спасением и меньше со смертью также сильна, как и Красны Крест. Пиявки и личинки с древних времен вновь в моде и также являются хорошими символами. Самым решающим является надпись «Доктор» на халате, которая предает несомненную силу и авторитетность Лекарю. Сильными инструментами для Лекаря являются популярные медицинские телешоу – такие как ER, которые расхваливают врачей и снабжают источниками легкодоступных, символических предметов, таких как бамперные стикеры, постеры и другие безделушки.

Символика Охотника

Плащ является сильным символом нового Охотника, также как и инструменты городского преследователя, будь то детектив, охотник за головами или пропускной следователь: миниатюрные кассеты, убирающиеся оружия, камеры. Медленная и беспощадная поступь обозначает Охотника также как и курганы газет – поиск является частью охоты и сегодня куда лучше, чем выслеживание следов.

Символика Судьи

Судья является одним из самых традиционных Архетипов, хотя бы относительно символов. Всё, что увеличивает чувство возвышенности Судьи над обычным обществом хорошо – парик, ошейник, племенной головной убор, они должны быть чем-то особым для принимающего решение. Для Судьи также важно иметь помощников, таких как секретари или судебные приставы, в целях увеличения его власти и придания силы решениям. Бушующая популярность телевизионных судей, у которых нет законной власти, но чьи истцы и защитники принимают их управление из-за власти самого телевидения и это может представлять восставшее направление против классического Архетипа; триумф телегеничного О.Д. Симпсона над олдскульным судьей Лэнсом Ито в перспективе может быть обозначено как начало нового направления.

Символика Мученика

Современные Мученики скорее умрут от стресса, чем от удушья. Тяжкий труд, язвы и болячки сегодня являются символами Мученика. Любые способы мучения и истязания также парадоксально связаны с Мучеником, начиная от крестовины и заканчивая электрическим шилом. С момента смерти принцессы Дианы и стрельбы в школах, цветы стали сильно связаны с Мучениками. Мученики редко бывают хорошо ухоженными; у них просто нет на это времени.

Символика Торговца

Мобильный телефон и костюм бизнесмена стали связаны с Торговцем с появлением быстрого роста Юппи в 80-х (сокращенно Yuppie - young urban professional: человек среднего класса в 20-30 лет имеющий бизнес или карьеру), но по-настоящему смышленый сегодня Торговец работает через интернет. Ебэй и похожие онлайновые аукционные сайты стали сильно ассоциироваться с Торговцем, как и воскресные аукционные дома раньше. Для Торговца хороши более современные формы валюты; акции лучше золота, кредитные карты сильнее чековых книжек. Особенно сильны капиталовложения, для раннего открытия компаний и бизнеса; ранее участие в Майкрософте будет более достойно, чем вес золота, как в финансовом, так и сверхъестественном смыслах.

Символика Человека-Без-Хозяина

В наши дни мир является дрессирующим местом и необходимость в Человеке-Без-Хозяина уменьшается. Фильмы все ещё содержат сильные источники символов для Человека-Без-Хозяина, начиная от ковбойской шляпы и запотевшей жилетки и заканчивая самурайскими мечами, но их известность даже сейчас угасает; доказательством этого является неудачи «Водного Мира» и «Почтальона», которые олицетворяют героя как классического Человека-Без-Хозяина. (Кевин Костнер возможно тоже к этому относиться). Даже наемники уже вышли из моды, ставшими бизнес-консультантами вместо воинов. Новая роль для Архетипа еще не появилась – возможно, есть тенденция для внештатного сотрудника в бизнесе в будущем мутирует во что-то новое и странное, как например Свободный Агент – но к счастью, часть Архетипа состоит из упрямства и прилипания к старому кодексу чести, так что старые символы все ещё остаются в силе.

Символика Посланника

Во многих главах обсуждалось о Дермоте Аркане и текущем Архетипе Посланника, о его свирепой битве за контроль над Архетипом. Его символы разделились на две категории: старые, такие как сандалии, лошадь и даже почтовый фургон, и новые, основанные на современных лозунгах, телевизионные новости, мотоциклы и электронная почта – второе является оружиями Аркана. Выбор символов направляет Инкарнацию в одну группировку или другую и проблемы с другой стороны будут всегда.

Символика Матери

С Матерью никаких изменений толком-то не произошло; этот Архетип является глубочайшим и древнейшим из всех и его основные символы все также сильны, как и всегда: беременность, пуповина, теплота и кормление грудью. В Америке, в последнее время мамы стали ассоциироваться с микроавтобусами и спортивными автомобилями, так как они похожи на безопасные семейные транспорт, и это создало хороший современный символ. Детские бутылочки для кормление не подходят, более того, они ослабляют связь Инкарнации, так как они отрывают ребенка от материнской телесности. Использование контрацептивов безусловно ослабляют архетип Матери – но суррогатное материнство, особенно если у Матери уже есть свой ребенок, дает большую силу, как и лекарства плодовитости.

Символика Мистического Гермафродита

Относительно недавнее изобретение операций по смене пола и лекарств облегчили жизнь Мистическому Гермафродиту. В старые времена, лучшее, что могли делать Гермафродиты, так это менять одежду, стиль и, возможно, совершать кастрацию. Теперь современная наука открыла целый чемодан новых символов. Дооперационная транссексуальность, препараты тестостерона и эстрогенов, имплантаты грудей и создание пенисов – это все связано с Гермафродитом. К сожалению, усиленный

распад традиционных половых ролей делает роль Гермафродита, в некотором роде, затрудненной, особенно с увеличением принятия бисексуальности. Яркий трансвестизм все еще сильный символ, но, тем не менее, Инкарнации парадоксальным образом лучше связаны с явным расхождением между рожденным и принятым полом. Искусственно созданные элементы, такие как плутоний, являются хорошими символами для гермафродита, отражая современную версию Философского Камня.

Символика Незаменимого Слуги

Любой среднестатистический офисный предмет связан со Слугой: ручки, карандаши, стэплеры, папки. ПК также очень важен, в идеале – портативный наладонник/ мобильный телефон. Одним из самых могущественных воплощений Незаменимого Слуги является работающий не по найму секретарь, который служит сразу в нескольких фирмах, действуя как делегат для других юридических лиц, и создавая впечатление благосостояния, которого на самом деле нету, таким образом, делая Слугу по-настоящему незаменимым.

Символика Изгоя

Увеличенное одобрение разнородности в современном мире, как прекрасного, создает проблемы для Изгоев. В частности, старая вражда рас не так сильна как раньше, и пока напоминания о расистском прошлом – стереотипные фигурки, фотографии самосуда – могут быть мощными символами, но со временем они развеиваются. Тем не менее, эта ситуация также создает возможности для Изгоев; требование норм имеет сильное влияние. Быть только черным актером в белой комедии или единственной женщиной на борту, является существенным, также как и символы «принятия» - деловой костюм женщины, отбеливатель кожи, проданный в Южной Африке. В Индии, норма неприкосновенности на правительственных постах создала сильный источник Изгоев, и множество старых кастовых символов теперь ассоциируется с Архетипом.

Символика Миротворца

Символ О.Н. (Объединенных Наций) хорошо ассоциируется с Миротворцем, также как и голубые шлемы их солдат – но спасибо недостаткам этих же О.Н., с помощью которых можно использовать эти же предметы как оружие против Миротворца, также как и предметы из старой Лиги Наций. Черная сумка дипломата является сильным символом, как и любое другое, ассоциирующееся с Ганди, Нельсоном Манделой или Горбачевым.

Символика Пилигрима

Ближайшим современным эквивалентом Пилигрима является турист в поисках священных мест и достопримечательностей и символы от одной роли к другой размыты. Гавайская майка, большие солнцезащитные очки, камера – все это связано с Пилигримом. Транспорт сам по себе не очень хороший символ, но билеты на экскурсии или рейсы – другое дело, также как и сувениры со всего света.

Символика Повстанца

Старый образ Повстанца, как минимум в Америке, был принят и захвачен Голливудом, лишив его всей силы. Солнечные очки, мотоциклы, косухи, крутые саундтреки – теперь это уже не используется. Настоящими символами Повстанца является троица: огнестрел, противогаз и речь. Выступления неотъемлемы для власти Повстанца и даже если массмедия высосала из многих жизнь, быть услышанным очень важно. Огнестрел, особенно самопальная винтовка, остается одним из самых важных символов революции, неважно в какой части мира. Повышенное использование копами слезоточивых газов и перцовых аэрозолей против бунтарей Америки создало ещё один мрачный

символ – противогаз; в течение протестов ВТО (Всемирная Торговая Организация) в Сиэтле, использованные коробки из под газовых боеприпасов были проданы как сувениры, и местные военно-остаточные лавки продали противогазы за считанные часы – якобы благоразумным молодым людям на велосипедах, которые позже продали их с надбавкой организаторам протестов; теперь ты понял?

Символика Дикаря

Менее трех процентов мира остается дикой местностью. Почти все люди Земли были укрощены, признаны как люди, культурно покорены в той или иной степени. Тассадаи оказались фальшифками, Янонамо пьют кока-колу, и многие больше говорят на Клингоне вместо Наваджо. Мифы о Бигфутах и Йети все ещё сильны, и предметы, связанные с ними – размытые фотографии, «скальпы Йети», большие отпечатки стоп – ни много, ни мало имеют силу. Истинная форма Дикаря сегодня передвигается в городах; опасающийся одиночка, напуганный, длинноволосый бездомный. Бетон медленно становится более сильным, чем лес. Музыка джунглей, нелепые движения и сильная притязательность все ещё остаются связанными со старыми и новыми Дикарями. Непринужденные уличные дюки, такие как Бродяга Рафаэль (См. Постсовременная М'агия) также указывает на новый тип.

Символика Ученого

Ученые идут параллельно со временем, даже если оно позади всего. Риторика постмодернизма и деконструкционизма стала сильно связана с этим Архетипом, вызывая небольшую проблему, так как эти идеологии требуют оспаривания концепций самой мудрости. Самой классической формой Ученого и наиболее разумной остается исследователь или естествоиспытатель, авторитетный зубрила. Лабораторные халаты, мощнейшие компьютеры, очки и высокомерное отношение связаны с Ученым.

Символика Обманщика

Аферисты и комедианты составляют большую часть современных Обманщиков в нынешнее время. Грамотная цепочка болтовни, аккуратного костюма, поддельных документов и хорошей прически составляет мешок символов. Компьютерное хулиганство и обман также сильно связано с Архетипом; модемы, хакерские вебсайты и многочисленные телефонные линии являются хорошими символами.

Символика Истинного Короля

Символы истинного Короля отображают его владения, так же как и его самого. Король, правящий маленьким городком в России носит большую, меховую шапку, серп и молот, и тяжелые сапоги. Тот, кто контролирует часть малонаселенной деревни, надевает шкуру кенгуру, аборигенскую атрибутику и овечьи ножницы. Вариация символов достаточно большая, как и сами владения.

Символика Двуликого

Во время холодной войны, Двуликий стал как никогда ближе ассоциироваться со шпионажем. Микроскопические жучки, крохотные камеры, запертые чемоданы и скрытые оружия стали обозначением Архетипа, также как и величайшая роль Двойного Агента. Эти символы начали терять свою силу с угасанием шпионажа как такового, но интернет дает огромные возможности для Двуликого: поддельные личности и ворованные никнеймы стали хорошими символами.

Символика Самого Ценного Игрока

Если раньше СЦИ ассоциировался с гладиаторами или уже позже с подпольными героями ринга, то теперь для них настал золотой век. СЦИ могут играть в любом спортивном профиле, будь то баскетбол, хоккей, футбол или даже гольф. От этого же идут и символы, связанные с Архетипом - баскетбольный и бейсбольный мячи, хоккейные маски и т.д. Но также как и появились неограниченные возможности, появилось и огромное число СЦИ в каждом виде спорта. В каждом виде есть свой известный любимец. Плакаты матчей, автографы также имеют сильную связь с Архетипом, но если их перечеркнуть, перекрасить и написать ругательства, символ быстро станет оружием против Инкарнации.

Символика Воина

У Воина всегда было много символов – оружий. Меч, шлем и щит, пистолет и форма, снайперская винтовка и камуфляж спецназа. Все оружия до сих пор остаются хорошими символами, но их массовое использование, все же, делает своё. Воин может быть обычным солдатом, хорошим копом, телохранителем или даже просто отцом. Последнее сильнее всего имеет связь с Архетипом. Главное защищать людей и тех, ради кого живешь.

Богоходцы

Последней наградой за всерьез воплощенную Инкарнацию станет смертное воплощение Архетипа, быстрое вытеснение сидящего представителя Пантеона (которого мы упомянем скоро), и становление Богоходцем. Это довольно пьянящий опыт, приходящий вместе с несмешной порцией силы, но это также достаточно трудно заполучить. Видишь ли, для каждого Архетипа одновременно может быть лишь один Богоходец и он будет законно отстаивать сохранение своей позиции.

Даже чтобы задуматься о месте Богоходца, ты должен будешь выжать из себя абсолютный максимум возможностей; ну а другими словами тебе придется развить свой навык инкарнации до 98%. Как только это будет сделано, тебе также придется уничтожить нынешнего Богоходца или быть уверенным, что он нарушил табу. Это не просто. Во-первых, Богоходцы несомненно точно могущественнее тебя и также крайне параноидальны о сохранении табу. Многие Богоходцы, особенно те, что пылко соперничают за Архетип, такие как Палач или Торговец, окружают себя и мистической и земной защитой; тебе, возможно, придется столкнуться со сторожевыми псами, веретеном Вуду, которое сломает тебе руку, стоит тебе наступить на него, доморощенный культ или ритуально освященный замок, ослепляющий конкурирующих Инкарнаций. Тебе нужно быть умнее Богоходца и желательно иметь гораздо больше козырей.

Ещё опасностью помимо битвы является тот факт, что просто уничтожив его, ты не займешь тут же его место. Если ты застрелишь Изгоя со спины или обманом заставишь Ученого сжечь книгу, ты не станешь автоматически Богоходцем вместо него. Нифига, тебе потребуется сначала ритуально занять его место: совершить некоторые значительные символические деяния, которые пометят тебя как достойного кандидата отражающего Архетип на земле. Восхождение упоминается такими известными терминами как: «надевать багрянец», «короноваться», «принимая банк» к примеру.

Если два вида восхождений: закрытое и открытое. Закрытое восхождение заключается в том, что ты успешно выселяешь существующего Богоходца таким деянием, которое само по себе является причиной занять его место. Самая простая форма такого деяния – священное убийство, произведенное при соответствующих условиях и ситуации, священных для Архетипа. К примеру, Палач должен быть убит в беспомощном состоянии, предпочтительно топором (хотя также работает стиль гангстерской казни), Человек-Без-Хозяина должен сразиться в равной битве, Скрытый Убийца должен быть задушен из-за спины с помощью освященной струны, а Дикарь должен быть забит до смерти твоими

собственными руками, а потом сожран.

Это прямой и простой метод, но, к сожалению, он не подходит многим Архетипам. Закалывание Летописца ручкой в шею, к сожалению, лишено всякой иронической символики также как и с Миротворцем. Тем не менее, есть другие способы мистического противоборства. Самый известный примером может быть более удачная сделка века, чем у самого Богоходца Торговца, что моментально позволит занять его позицию, при условии что у тебя уже есть 98%. Обман самого Обманщика является другим примером моментального становления Богоходцем.

Большую часть времени, все же, непосредственного противостояния не происходит или просто неподходящее время. Когда Богоходец нарушает табу или умирает в неритуальной обстановке (и некоторые умирают просто по несчастному случаю) и происходит открытое восхождение на место. Все существующие Инкарнации Архетипа, которые уже имеют 98% становятся претендентами (также известные как «наследники») на роль нового Богоходца. Они получают щекотящее чувство неотложности и расплывчато понимают, что что-то большое упало, но они не знают что именно; все же, если у них уже 98%, они уже должны вести заметки о том, кто является Богоходцем и дышит ли он ещё.

Первый способ победы в открытом соревновании за место Богоходца заключается в уничтожении всех конкурентов. Сперва происходит вышвыривание Богоходца, которое может быть проведено старомодным убийством или провоцированием нарушения им табу. Обычно существует от двух до десяти возможных наследников, и соревнование становится очень и очень горячим. (В некоторых случаях есть только один наследник, который автоматически занимает место Богоходца). Также, в течение этого периода, ты полностью символически связан с каждым из наследников, и тебе становиться гораздо легче предвидеть других через м’агию – хотя ты все ещё не узнаешь их, если вдруг увидишь на улице, если только ты не будешь с ними знаком. Чтобы усложнить обстоятельства, экс-Богоходец может также вмешиваться в состязания. Если он все ещё жив, он скорее всего потеряет несколько единиц Инкарнации за нарушение табу или будучи ритуально обосранным; но у него не займет долгого времени восстановить 98% и тогда берегитесь.

Другим способом победы в открытом соревновании является проведение ритуального деяния, которое взвинтит тебя до неимоверности над всеми остальными конкурентами. Чтобы взойти Летописцем, к примеру, тебе нужно засвидетельствовать и записать процесс безмерного исторического или м’агически важного – первый камень, отломанный от берлинской стены, к примеру. Чтобы стать Палачом, тебе придется казнить президента. Чтобы стать Дураком, тебе нужно беспечно беззаботным и веселым перед лицом бескрайней опасности.

Как обычно, чем символичнее мощь, которую ты можешь приложить к этому действию, тем больше у тебя будет шанс надеть Багрянец. К примеру, Летописец захочет написать свою запись пером, которым Шекспир написал Гамлета, и опубликовать это с штампом могущественного имени – Элемент, скажем, или Всадник, а не скучное земное ХарперКоллинс. Дурак захочет окружить себя бабочками, как и смехом над Невыразимым Слугой – и обязательно сделать это первого апреля. Убийство Палача может быть проведено с помощью Магическйо Пули в годовщину смерти Линкольна, предпочтительно в кинотеатре на показе фильма Песня Палача.

Существенным образом, это сильный повод для игроков и ГМ’а устроить дикую охоту с оккультной тематикой. Вытаскивай свои книги по астрологии, геомантии, истории и символике сновидений, пересмотри полномочия и законы, и помни, что звучание мистически значимого гораздо важнее, чем любая фактическая основание.

Взгляни также в историю, для примеров успешных восхождений. Остановка кровотечний Распутиным у царевича Алексея, к примеру, явно позволила ему взойти на место Лекаря – что также дало ему поразительную стойкость. Убийство Святого Томаса Бекета до разрушения алтаря одним из рыцарей

было неудачной попыткой восхождения Палача. Конкурирующие выступления Брута и Антония были частью лютого состязания становления на место Демагога, освободившимся после смерти Цезаря. Вовлекая подобные вещи в свой сеттинг требует глубокий, таинственной подготовки и проблесков идей для возможных восхождений в твоей игре.

Жизнь Богоходца

Дом Богоходца - Его Крепость

Играя С Богоходцем

Вознесение Богоходца

Перекосы Статосферы

Как и с вышесказанным: люди могу использовать силу Статосферы, манипулируя возможностями, которые касаются их жизней – но только если у них хватит на это Воли, как это делают Инкарнации и участники Пантеона. Игрок или Мастерский персонаж с показателем Души 60 и выше могут перекосить Статосферу, как только научатся этому.

Подобно ритуалам замены, ритуалы перекосов требуют от тебя совершения символического действия, связанного с желаемым итогом. Успешный перекос сдвигает вероятности твоего успеха в достижении цели, либо может вызвать неплохое повышение шансов в борьбе против твоего врага. В отличие от ритуалов замены, перекашивание не требует зарядов, с другой стороны она далеко не так могущественна. Перекосы в сущности – это вольный стиль ритуальной м'агии. Это ближе всего к созданию ритуала из того, что ты можешь. В отличие от ритуала, созданный перекос очень непросто повторить.

К примеру, ты хочешь унизить своего врага или создать ему какое-то препятствие. Соответствующий перекос известен как «Проклятье» и может заставить цель переставить важный для него бросок так, чтобы результат был хуже, чем непереставленый. Чтобы заставить это случиться, в идеале у тебя должна быть цель, которая хочет подвергнуться перекосу. Очевидно, что это создать благоприятный перекос для союзника проще. Но в любом случае, ты делаешь то, что можешь. Попытка перекоса по большей части заключается в соединении символических элементов , которые отражают сам перекос. Чуть дальше мы остановимся на этом подробнее, но вцелях примера предположим, что ты хочешь Проклясть Эпидеромanта так, чтобы в следующий раз, когда т ударишь его Проклятье сработало. Тебе понадобится символический элемент, отображающий тебя, твою цель, контекст, в котором они должны сработать (планируемая засада), само проклятье. Чем больше элементов у тебя будет, тем выше шанс успеха этого перекоса. Ты можешь использовать до пяти элементов на каждую из четырех категорий, с которыми будешь работать.

Самые простые примеры:

Себя: своё имя, своя фотография в позе героя, клочок своих волос, кредитная карта, любимая футболка.

Твоя цель: его имя, кусок его кожи, фотография, которую ты втихаря сделал, когда он был шокирован тем случаем в ресторане, когда ты пролил на него вино, распечатка е-мейла, в котором он выражает свою беспомощность перед твоими последними действиями, тело его собаки, которую ты собственноручно убил.

Контекст: Видеокассета с фильмом «Самая опасная игра», медвежий капкан, с помощью которого ты убил его собаку, щит, сделанный из бумажных салфеток, на которых он рисовал лабиринты во время случая в ресторане, а также подробное письменное описание того места, где ты решил устроить засаду.

Перекос: Разбитое зеркало, трёхлистный клевер, кожура от банана, чихательный порошок, полицейская мигалка.

Когда ты соберёшь все эти символические элементы, тебе нужно будет разработать ритуал, который использует их все. Обычно это собирание вещей в 4 группы для усиления их относительной символичности, затем выполнение определённых действий с каждой из групп. Вербальный компонент состоит обычно из произношения имён и описания места засады, наряду с общими заявлениями о том, насколько ты крут и насколько ничтожен твой враг; Зачитывание это в стиле реслинг-шоу неплохо подойдёт. В конце ритуала ты должен будет помочиться на труп его собаки, съесть кусок его кожи, громко прочитать е-мейл жалостливым тоном, от которого твои союзники рассмеются, сыграть в игру про охоту на людей на приставке, с большим телевизором и сабвуфером, разрезать щит своей кредиткой, приколоть остатки к своей футболке и т.д. Каждое твоё действие должно служить подкрепления, созданию символических связей между всеми элементами и тем, что ты хочешь показать. Думаю, тебе не нужно напоминать, что такие ритуалы лучше делать в частном порядке у себя дома? Если всё пройдёт успешно, то ты готов. Когда ты нападёшь на свою жертву, скорее всего его первая попытка использовать формулу превратится в жуткий промах и ты сможешь насладиться видом его мзгов на паркете. Конечно же, он всё ещё может просто убежать. Но ты приготовил специальный перекос, который устанавливает Связь с твоими союзниками, перекос, который кладёт на тебя Дар, и ещё один, Знак, который защищает твой дом. Так что если твой враг выживет и придёт к тебе, ты точно надерёшь ему задницу (а если ты хочешь окончательно раздавить своего врага, используй ритуал замены, чтобы сделать себя прокси своей жертвы – получится, что в действительности это он сделал перекос перекос). Проще говоря, ты придумал вещи, которые составляют этот ритуал и символические действия, которые «перекашивают» исход конфликта в твою пользу.

Изучение Перекосов

Иметь Душу 60 не достаточно для совершения перекоса – тебе ещё необходимо узнать, как это делается. Это не относится к той категории действий, которые можно выполнить, просто прочитав о них. В действительности, единственный способ выучить перекос – это подвергнуться ему. Ещё точнее, ты должен знать, что ты будешь целью перекоса и присутствовать во время ритуала. Если попытка была успешной, поздравляю: ты теперь можешь сделать такой перекос самостоятельно. После того, как ты успешно совершил перекос самостоятельно, хотя бы один раз, ты можешь делать его целью других людей или же обучать их этому (существует несколько видов перекосов, но тебе не нужно учить каждый; достаточно узнать базовые приёмы перекашивания и этого будет достаточно, чтобы выполнять любой род перекосов, так как они все работают по одному принципу).

В общем-то говоря, нормальные люди не особо ценят перекосы. Всё же это огромное количество ритуального мумбо-юмбо и никакого практического эффекта, ведь в сущности, когда происходит перекос, его единственный результат – смещение вероятностей, а не взрыв яростного света, цепляющего врагов.

Ведущий должен хорошо подумать, прежде чем позволить перекосы в кампании. Они настолько могущественны, чтобы нарушить баланс, но они могут отнимать много времени, а тебе не хотелось бы заскучать из-за этого. С другой стороны, они могут быть источником веселья и привносить интересные сюжетные линии в твою историю. У перекосов также есть различные уровни силы (Незначительные, Значимые и Великие). Ты должен решить, какой уровень ты разрешаешь. По сути ты можешь решить, что каждый уровень перекоса изучается отдельно и поэтому персонажи могут

использовать только тот уровень, который они указали.

Если ты только начинаешь свою кампанию, обычно не стоит позволять начинающим персонажам, как делать перекосы. Лучше если это будет введено во время игры, возможно наставником-НПС. Несмотря на то, что несколько примеров перекосов приведено ниже, Ведущий должен использовать их самым непредсказуемым способом. Сущность перекоса это символическая связь между человеком и космосом, но космос может этого и не оценить. Подобные вещи могут привлечь нежелательное внимание, делая перекашивающего более уязвимым к м'агическому обнаружению или атакам, или просто делая вещи немного интереснее.

Распространённые Виды Перекосов

Существует 4 самых распространённых вида перекосов. Любой из них может быть использован на трёх уровнях силы, как было указано выше. Каждый из этих уровней включает в себя (в дополнение к своим собственным) эффекты более низких (таким образом эффект значимого перекоса включает в себя и эффект незначительного, а большой перекос включает в себя эффекты незначительного и значимого). Ведущий определяет, какой уровень перекоса тебе доступен.

Перекосы не вызывают стресса по измерителю Неестественного, если только иного не указано в их описании. Обычно эффект от их использования похож на везение или неудачу, а не на результат использования м'агической воли.

Связи

Ты можешь создать связь между собой и ещё одним (или более) желающим того человеком, ты можешь принадлежать только одной связи единовременно; обычно группа единомышленников создаёт общую Связь, которая символически объединяет их. Ты должен придумать имя для этой Связи, хотя если в вашей группе уже есть название ковена, то сойдёт и оно. Ты не можешь пытаться создать Связь, если ты не являешься одним из её участников.

Чтобы создать Связь, тебе нужно выполнить ритуал перекоса с каждым желаемым членом этой Связи в качестве цели. Это означает, что тебе потребуется набор символических элементов для каждой цели, и только один набор для контекста и один для природы перекоса. Каждый участник ритуала делает отдельный бросок, что означает, что некоторые участники будут связаны, а некоторые – нет. Поскольку типичная попытка перекоса занимает около часа, тебе следует приготовиться провести целый день за этим, если тебе нужно Связать много людей.

Связь должна быть обновлена в начале каждого сезона. Конкретная дата должна выбираться создателем перекоса. Солнцестояние или подобное событие, например дни рождения участников ритуала, если они достаточно близки к началу сезона. Единожды выбрав дату, тебе необходимо чётко придерживаться её в будущем.

Связь может быть разрушена 4-мя способами:

- Связь не была обновлена;
- Никто из участников не сделал успешную проверку;
- Только один участник сделал успешное обновление;
- Участник ритуала предпринимает прямые вредоносные действия против другого участника той же Связи.

Если Связь распалась, каждый её участник проходит проверку на Неестественное ранга, равного количеству участников Связи. Также все перекосы, действовавшие на группу в целом, распадаются.

Если Связь была обновлена только частично, это означает, что как минимум два участника текущей Связи связались заново, остальные - нет. В этом случае Связь не рушится, но её исключённые участники не могут связаться по-новой до следующего сезона, если только Связь не была разрушена или отозвана с промежутке.

Группы, которые действительно хотят включить каждого в свою Связь, могут оставить свои текущие связи и попытаться снова, с нуля.

Участник может отказаться от связи в любое время без каких-либо санкций; отказ от перекоса описан позже.

Эффекты: Связанная группа может использоваться как единый объект для других перекосов, проведённых участниками Связи. В этом случае перекос охватит всех участников идентичным образом. С точки зрения правил, создатель перекоса просто использует одного из участников Связи как цель и результат проявляется также и на всех остальных. Никто вне связи не может использовать её таким образом без использования ритуала Прокси, как будет объяснено дальше.

Незначительные

Раз в месяц каждый участник Союза может получить положительный сдвиг в 5% на любом броске, который будет совершаться с целью получения различных преимуществ другим участникам Союза. Например, при излечении ран или использовании полезной м’агии. При этом Союз должна быть призвана до самого броска.

Значимые

Раз в месяц каждый из участников Союза имеет право совершить перестановку одного броска, сделанного в бою, где есть как минимум один союзник, находящийся в Союзе. Союз должна быть активирована до броска.

Великие

Раз в месяц каждый участник Союза может даровать видение одному другому участнику Союза. Цель видит всё происходящее через твои глаза в течение трёх секунд. При этом она будет знать источник и природу представления, но не получает никакой другой информации о ситуации, кроме того, что видит. Обычно это используется, когда участник Союза в опасности, но достаточно полезным вариантом использования является написание короткого сообщения перед собой перед вызовом видения. При этом видение вызывает проверку по шкале Неестественного ранга, равного количеству участников Союза.

Покровительства

Ты можешь наложить Покровительство на себя или другую одиночную цель. Оно даст одноразовый положительный сдвиг к броску, сделанному в контексте специфичной ситуации, описанной во время наложения Покровительства. Эта ситуация должна быть связана с влиянием или действием другого человека, но не состоянием носителя. Покровительство, которое поможет цели, атакованной определённым человеком, приемлема, но невозможно наложить покровительство, которое поможет, когда цель в следующий раз попадёт в автокатастрофу. Единожды сработав, Покровительство уходит. И ты не можешь наложить больше одного Покровительства, также как и находится более, чем под одним. Если цель перекоса Союз – то Покровительство охватывает всех участников Союза.

Эффекты:

Незначительный Цель получает положительный или негативный сдвиг до 5% на один бросок в заданном контексте. Покровительство должно быть активировано перед совершением броска, но цель может выбирать конкретный процент сдвига (от 1 до 5 в любую сторону) после совершения броска, например для получения дублей. Цель должна совершить сдвиг как минимум 1% после активации Покровительства.

Значимый Цель может совершить перестановку одного броска в соответствующем контексте. Покровительство может быть активировано после совершения броска.

Великий Цель может превратить любой бросок, сделанный любым игроком или персонажем ведущего, включая себя, в критический успех в соответствующем контексте. Покровительство может быть активировано после совершения броска.

Проклятье

Ты можешь наложить проклятье на себя или другую одиночную цель. Проклятье во всём трактуется так же, как Покровительство, за исключением эффектов.

Эффекты:

Незначительный

Первая стрессовая проверка навыка цели в соответствующем контексте получает позитивный или негативный сдвиг до 5%. Ведущий выбирает уровень сдвига, исходя из того, что будет наихудшим результатом для цели.

Значимый

Вторая стрессовая проверка цели в соответствующем контексте может быть переставлена ведущим с целью получения худшего результата.

Великий

Третья стрессовая проверка цели в соответствующем контексте автоматически считается критическим провалом.

Опека

Ты можешь наложить Опеку на физическое место, наиболее важное для тебя. Для большинства людей это место жительства. Но для некоторых более важными оказываются различные мистические места. Ведущий определяет желаемое место наиболее священным для персонажа. Опека предназначена для предотвращения проникновения определённой цели в это место или хотя бы её ослабления в нём. После активации Опека проходит. Единовременно ты можешь наложить только одну Опеку, а место может подвергнуться не более, чем одной Опеке. Также тебе необходимо символически отобразить место этого перекоса и личности, против которой ты накладываешь Опеку. Если эта личность находится в Союзе, Опека действует против всех участников Союза.

Эффекты:

Незначительный

При нахождении в опекаемом месте первая стрессовая проверка навыка цели получает сдвиг до 5%. Ведущий выбирает уровень сдвига, исходя из того, что будет наихудшим результатом для цели. Если

цель при этом является частью Союза, то эффект действует на одну первую стрессовую проверку, сделанную любым участником этого Союза.

Значимый

Во время нахождения в опекаемом месте, все стрессовые проверки навыков цели могут быть переставлены ведущим для получения худшего результата. Опека истекает тогда, когда цель покидает место; при этом цель может вернуться в уже не опекаемое место, если она достаточно умна. Незначительный эффект также работает, но только на первом броске, который также может быть переставлен.

Великий

Как только цель проникает в опекаемое место, ты получаешь видение, как при великом эффекте Союза. Ты видишь через глаза цели на протяжении 3 секунд. Если цель участник Союза, ты не знаешь, кто это именно, если не получишь визуальных подтверждений личности. Если несколько участников Союза проникают в опекаемое место, ты получишь отдельное видение от каждого из них. В любом случае, видение не вызывает психического стресса и цели не знают о видении.

Обнаружение перекосов

Персонажи с чувством Ауры или обычными способностями чувства М’агии видят перекосы, но только если сами связаны с ними. Перекосы слишком неуловимы, чтобы быть понятными. В особенности, персонаж может видеть перекос на себе или на ком-то с кем он имеет связь; он может видеть перекос, который он направил на кого-то другого; и он может видеть Опеку если он является ее целью или является обитателем Опекаемой местности.

Избавление от перекосов

Ты можешь избавиться от перекоса, который находится на тебе, если ты сам его направил.

Ты также можешь снять перекос с другого человека, на которого ты направил перекос, но только если цель желает избавиться и является участником перекоса. В этих случаях цель сразу же избавиться от перекоса и всех его воздействий. Избавление занимает мгновение и простое сосредоточение воли.

Чтобы избавиться от перекоса, направленного на тебя или другого персонажа против его воли или просто не заметив его, нужно перебороть его с помощью противоположного перекоса; например, избавление от Проклятия потребует использования Покровительство на проклятую цель, результатом чего будет снятие проклятия. Избавление от Опеки, который создал не ты, потребует создать другой ритуал Опеки с целью удаления текущей Опеки; если все прошло удачно, Опека уйдет.

Тем не менее, попытка успешного избавления от перекоса может вызвать проблемы.Снятие своей собственной Опеки, к примеру, не проблема; это дело свободной воли и оставшиеся члены группы под Опекой могут продолжать оставаться с ней без тебя. Но избавление от Опеки кого-то другого в группе, которое может быть совершено с момента, когда вы все подписались под Перекос, может расцениваться, как враждебное действие и это может разрушить Опеку, как было сказано раньше.

Targeting Tilts

Tilts and Proxies

About Symbolic Elements

Invested Elements

Limits on Symbolic Elements

Chapter 2: Archetypes

Архетипы

Летописец

Атрибуты: Когда люди принимают решения, те записываются, позже эти записи становятся историей, а затем сама история становится фактом. Летописец наблюдает и записывает людей своего времени. Он смотрит, делает заметки, спекулирует и драматизирует. Он описывает свой взгляд на события и решения, что изменяют мир вокруг него. Его истории не обязаны быть правдой; вымысел, порой, раскрывает гораздо более страшные тайны.

Инкарнация Летописца должна быть творческой личностью: писателем, фотографом, режиссёром или даже музыкантом. Но независимо от стиля и носителя, темой её работ должны быть люди, которых она наблюдает. В самом общем случае её истории могут быть о жизни светил местной поп-культуры или политики, или вообще популяризация работ известных учёных или экономистов. С другой стороны Летописец может освещать события, мысли, просто повседневную реальность. Через поэзию, журналистику, арт-фильмы, рок-оперы, инкарнация Летописца стремится уловить дух своего времени. И там, где Учёный сосредоточен на объективных фактах истории и науки, Летописец хочет знать что ты съел на завтрак и почему ты обманываешь свою жену.

Табу: Наблюдение это ключ к пониманию Летописца и его силе. Инкарнация может быть вовлечена в события, но если она захочет принять в них активное участие, то она рискует потерять перспективу наблюдения. Если же инкарнация осознанно избегает значимые события, в зоне своей досягаемости, то она также ослабляет связь с архетипом.

И, самое важное, Летописец должен записывать. Если он принял участие в важном для себя, или целого мира, событии и не попытался перенести этот опыт на какой-то носитель, он отвернулся от своего архетипа. Летописец должен выразить то, что увидел в форме доступной широкой публике, и сделать всё, чтобы его работа была замечена. Очень немногие Летописцы не ведут веб-сайт, к примеру.

Символика: Ручка и бумага - ключевые символы Летописца. Из более нового - камеры, диктофоны, компьютеры и биографические журналы, - теперь тоже ассоциируются с этим архетипом.

Предполагаемые исторические личности: Дебаты об исторической личности, успешно проводящей Летописца, так же эмоциональны и бесконечны, как и споры о литературных тежанрах. Шекспир (или кто там ещё писал эти пьесы) - неплохой вариант. Джеймс Босуэлл, секретарь Джонсона, или [[wp>Ernie_Pyle|Эрни Пайл]]. Диккенс и Джеймс Балдвин, жившие и писавшие в разные века, бессомненно шли путём Летописца.

Каналы:

01%-50%: Ты обретаешь яркую способность Летописца к наблюдению событий и людей. Сделав стрессовую проверку навыка инкарнации, ты можешь переставить кости в своём следующем броске, если он касается получения информации о событии или человеке. Это может быть как подмечание важных деталей в комнате, которую обыскиваешь; уговаривание кого-либо раскрыть секрет; нахождение спрятаного объекта; исследование события; взлом базы данных, или даже сбор слухов на улице.

Уровень первоначальных знаний о субъекте может влиять на шансы получения инсайта. Ведущий может назначить сдвиг для броска.

51%-70%: Ты обретаешь интуитивное чувство того, где и когда произойдут следующие важные события. Вспышки инсайта позволяют Хронистам присутствовать во время важных происшествий, так чтобы они могли наблюдать и записать их. Для попытки предсказать событие, ты должен указать его тип; чем шире категория, тем более расплывчата картинка. "Я хочу знать, когда будут следующие важные изменения в Американской политике" слишком амбициозно. "Когда будет следующее значимое событие в выборной кампании правительства Фульсома?" - скорее всего даст результат. Получение информации о конкретном человека практически всегда успешно. Естественно, что для всего этого надо сделать успешную стрессовую проверку навыка Летописца.

Такой тип предсказаний обычно эффективен в отношении событий следующих нескольких дней. Интуитивное просветление не касается содержания события, только его места и времени. И, конечно, всегда есть возможность, что в ближайшее время не будет событий, попадающих под твой критерий поиска.

Так же, как и со способностью Летописца к наблюдению, бросок может модифицировать Ведущим, согласно твоим знаниям и специфичности запроса.

71%-90%: Сила Летописца в его способности наблюдать, которая теперь расширяется за пределы его чувственной сферы. Ты получаешь знания - включая изображение, звуки и основную "тему" - о вещах, что происходят где-то вдалеке, если пройдёшь проверку навыка инкарнации. Опять таки, количество информации будет зависеть от того, сколько ты уже знаешь о событии, например место или вовлечённых людей.

91%+: Ты получаешь власть читать жизненные истории отдельных людей. Их внутреннее, спрятанное, «Я» становится открытой книгой. Это подарок летописца за восприятие невидимых образцов, которые создают события и тайные причины, которые движут историей. Это раскрытие истории за историей. При близком изучении объекта ты начнешь видеть события прошлого и, возможно, будущего, обнаруживать через нынешний режим. Режим речи, стиль одежды, язык тела, экспрессии и другие более тонкие подсказки объекта станут сообщением его внутренней жизни, где он был, и куда направляется. Эта форма изучения требует целого часа наблюдения за объектом, также физический контакт может сильно уменьшить требуемое время; даже рукопожатие укоротит на пол часа. Также требуется удачная проверка навыка Инкарнации.Широкая область информации об объекте может быть раскрыта под взором Летописца. Примеры включают (но не ограничиваются) следующее: уровень навыков, которыми обладают; текущий статус одного из счетчиков безумия; Стимулы гнева, страха, доблести; текущие мотивы или цели; особые события из прошлого; факты о жизни, работе, хобби, место жительства и так далее. Каждый кусок информации требует соответствующей проверки навыка. Знания, обычно, открывает себя из подборочной версии записи обычного медиума; сцены из фильма, слова из песни, напечатанная страница, фотографии. Литературно не открывается фактическая количественная информация. К примеру, картинка, которую ты изучаешь может показать, что изображенный практикует кунг-фу каждый день, но это не скажет о том, что его навык боевые искусства равен 66%.Чтобы «читать напролом» историю объекта, твоя проверка навыка должна быть не более 30. Ясность будущей информации имеет тенденцию быть расплывчатой. Ты будет лишь чувствовать, если личность примет участие в чем-то значимом в области, которая касается тебя. Это одно из средств Летописца узнавания представителей истории.Любой субъект, историю которого ты читаешь всегда имеет смещение -20%, если он пытается обмануть тебя.Эта сила распространяется и на мертвых. В этом случае, физический контакт обязателен. Через медитативное изучение тела, длящееся не менее часа, любой вышеупомянутый тип информации может быть получен о мертвом. Твоя интуиция, тем не менее, останавливается на моменте смерти субъекта; это не включает ничего, что происходило с ним после.

Исповедник

Атрибуты:Исповедник приносит облегчение боли,нанесенной не физической травмой,а душевными или эмоциональными страданиями.Такие шрамы редко полностью зарастают и из-за их природы они остаются невидимыми.Тем не менее беззаботные эмоциональные травмы гниют так же ядовито как и настоящая гангрена,потребляющая душу пострадавшего и распространяя болезнь тем,кто оказался слишком близко.Исповедник понимает,что все травмы имеют в своей сердцевине причину,которая должна быть полностью вылечена.Для эмоциональных страданий это часто обретает форму секрета,который пострадавший слишком боится,стыдится, или слишком загружен чтобы поделиться.Такие секреты часто сначала маленькие,но они подолжают расти,слой за слоем.С милосердием и эмпатией Исповедник должен очистить человека от лжи,удобных иллюзий как от кожуры, достигнуть корень и ядро и найти в них первоначальный секрет,причиной которого являются все муки.

У каждого есть история и Исповедник должен выдержать их все.Исповедник знает,как трудно достигнуть правды,продолжить лечение,в котором очень важно удалить все следы боли.К сожалению,у разума есть находчивые механизмы чтобы скрыть свою боль,так что Исповедник должен стать мастером опознавания любых мелких деталей,неважно,насколько незначительно пораженными они могут выглядеть.Как результат,Исповедник должен быть неотступным в своих вопросах и должен быть терпелив в достижении цели.Он также должен интересоваться виной других,суя свой нос не в свои дела,все во имя «великой правды».

Табу:Как только страдающий начинает рассказывать свою историю,Исповедник не может и не будет перебивать до того как найдет чем помочь.Это может выглядеть советом,решением или направлением куда-либо.Такая помощь должна быть такой,какую Исповедник считает действительно лучшей,а не той в которую он просто хочет верить.

Исповедник должен также оставить запись секретов,чтобы эта боль не потерялась.Прощенный не значит Забытый.Часто,Исповедник использует дневник для этой цели.

Символика:Многие годы симовлом Исповедников является одежда священника,или открытая коробка или даже песнь дождя.Недавно архетип смешался с развитием культурного лечения и публичными исповедями.

Предполагаемые исторические личности:Зигмунд Фрейд – модель современного Исповедника,в то время как инквизитор Торквемада мог использовать каналы негативного аспекта этого архетипа.Еще позже,историк Стад Тёркел демонстрировал необычный умение обрисовывать истории людей,которых он встретил,также как и особый прокурор Кеннет Стар со своими собственными методами.

Каналы:

1%-50%:Исповедник может видеть эмоциональную боль страдающего также хорошо,как врач видит травму.А успешная проверка навыка Инкарнация:Исповедник активирует расширенную версию «Видения ауры»(см. Корбук стр.193),которая предусматривает визуальную проекцию уровня безумия,страсти,одержимость – все что поможет Исповеднику объяснить,что является занозой в душе страдающего.Эффект длится лишь момент и направлена на одну цель,но этого хватит инкарнации чтобы начать помогать человеку.Исповедник может использовать этот навык такое число раз в день,какое соответствует десяткам,навыка Инкарнация:Исповедник.

51%-70%: С древних времен одним из применений Исповедника было Поедатель грехов,человек, который осубождал душу кающегося и поглощал секреты,которые она держала.Этот канал позволяет Исповеднику снимать сорванные и загрубевшие метки в обмен на откровение секретов.Не все секреты равноценны,однако,чем глубже секрет,тем больше излечится.

Секреты нужно разделить на малые(за 1 сорванную или 1 загрубевшую метку),ощутимые(2 сорванных или 2 загрубевших,или по одной каждую),великие(три метки в любой соотношении) и смертельные(полностью очищают от меток любую одну категорию).

Смертельные секреты это те,которые,освободившись, могут уничтожить обладателя.И конечно не у всех есть такие секреты.Однажды поведав секрет(используя навык Исподвеника или нет – он все равно пропадает), Исповедник делает проверку навыка Инкарнации для того чтобы определить успешен результат или нет.Исповедник может использовать этот канал дважды в день.

71%-90%:Люди тебя людят.Серьезно.Они говорят тебе вещи,о которых не скажут близким друзьям или любимым.Успешный бросок Инкарнации означает,что ты можешь вытянуть их самые глубокие,самые темные секреты,начиная от их PIN-кода до их нездоровой похоти к животным,обычно без особого всматривания любая болезнь будет открыта Исповеднику.Секреты,открываемые через этот канал подходят для использования Поедателя грехов.Исповедник может использовать этот канал раз в день.

91%+:На этом уровне Исповедник может помочь даже мертвому понять свою боль.Когда в присутствие демона или ревенанта,Исповедник может общаться с духом без нужды магии или вызывания.Эта часть канала не требует проверки.С успешной проверкой навыка Инкарнации,дух сможет открыть причину его мучений,ничего не оставив,но поблагодарив Исповедника и открыв перед перед ним свою повесть.Если значение проверки равно или больше атрибута души духа,то он освобождается от мучения,пройдя за пределами Пелены,над Жестокими,и достигает задержанную награду в загробной жизни.Это,по сути милосердное проявление экзорцизма.Проваленная проверка без пеналити игнорирует мольбы Исповедника открыть секреты.Но крах или проваленный дубль может разозлить духа,который может попытаться завладеть инкарнацией или даже нанести повреждения.

Целитель

Атрибуты: Травмы и смерти, были наиболее серьезными врагами человечества с древнейших времен. Первыми были тайны о функционировании человеческого организма и поддержание жизни. Силой были знания о том,какой корень вырвать,а какой оставить,как обработать инфицированную рану,как удалить гангренозную конечность. Это были знания, устно передававшиеся от человека человеку,с обязательствами использования этих знаний во благо общества в будущем.

Целитель понимает все тонкости работы человеческого организма. Он знает как происходят ранения,и он знает как помочь в этих ситуациях. У него есть знание и темперамент излечивать болезни и облегчать боль. Он сделает все что сможет. Просто скажи, где болит. Главная задача Целителя - сохранять организм здоровым. Иногда резкая боль становится долгосрочной. Иногда пациент не выживает в ходе лечения, иногда выживает.Целитель делает все возможное, чтобы протащить больного через процесс лечения, но иногда лишь смерть может излечить ранение.Иногда приходится вырезать здоровую плоть, чтобы предотвратить инфекцию.Целитель должен быть готов сделать это без всяких колебаний для большей помощи больному.И осознавай, что иногда все общество больное,а не только индивидуальная личность,лежащая в постели.

В Целителе есть глубокая жила милосердия,ибо он не может лицезреть страдания и быть равнодушным.Наряду с этим представляется основа прагматизма,так как мир никогда не будет совершенный и Целитель должен всегда помогать всем что имеет.Целитель глубоко чувствует радость от успехов и горе от неудач,показывая умение лечить и отчаянье неспособности помочь всем. Многие Целители тренируют в себе отчуждение,чтобы защитить себя от боли,которую они приносят каждый день, держа себя на расстоянии от пациентов для собственной защиты. Любой,кто интерпретирует это как хладнокровие или отсутствие заботы сильно ошибается.

Целитель должен сохранять дистанцию, чтобы выжить.Ведь его забота настолько глубока, что позволь он себе вылить свои чувства и работа приостановится.

Табу: Табу Целителя заключается в том, чтобы игнорировать вину за неоказание помощи, когда он имеет возможность оказывать эту помощь. Он не должен отворачиваться от проблемы, когда есть выбор. Это не значит, что он должен тратить все свое время в поисках людей, нуждающихся в помощи, но если случится, что кто-то попросит помощи, которую он может оказать, он будет обязан оказать помощь.

Символика: Кадуцей — жезл с крыльями и двумя переплетающимися змеями является одним из самых древних символов Лекарей используется и по сей день. Ступка и пестик, красный крест, и белые халаты также являются символикой Лекарей. С недавних времен стетоскоп, хирургические инструменты, и градусник также пополнили список архетипа.

Предполагаемые исторические личности:Сестра милосердия Флоренс Найтингейл (Великобритания XIX век.), Джонас Салк (США XX век.), Мать Тереза. Все они приходят на ум, при упоминании лечения. С более древних времен современной интерпретацией архетипа является Гиппократ.

Каналы:

01%-50%: На этом уровне Целитель может перебросить любой не понравившийся бросок, если бросок меньше его навыка Инкарнации. Если бросок не понравился второй раз, он может не принимать этот результат. Бросками лечения считаются любой навык используемый с помощью медицины, первой помощи, хирургии, гербализме или фармакологии. Применение первой помощи к пулевым ранениям будет актуально так же, как и попытка определить токсин в лаборатории, или сделать припарку из трав для обезвреживания инфекции. На заметку: хотя полноценные Целители современного Запада могут презирать некоторые методы, этот канал доступен обоим типам.

51%-70%: Один из первых уроков, которому учится Целитель, гласит, что невозможно спасти всех. Иногда смерть это единственный выход в облегчении болезни.С помощью этого канала,Целитель может вызвать быструю, безболезненную смерть у больного, который этого захочет.Целитель должен сесть рядом с больным на несколько минут и заверить, что это хороший выход. При успешном броске навыка Инкарнации пациент умрет как и указывалось выше.

71%-90%: Возложенными руками Целитель теперь может магически излечивать раны прикосновением. Система лечения повреждений такая же, как и при стандартном лечении (стр. 62 Корбука). Лекарь использует вместо навыка лечения навык Инкарнации. Это лечение не требует особых предметов и занимает несколько секунд. Возложение рук может быть использовано один раз для каждого пациента на одну рану одного типа.

Пример: если пациента подстрелили пулей, Целитель вылечит его. Если пациента через день подстрелили пятью пулями,Целитель излечит лишь одну из его ран. И если пациент прибежит через пять минут с еще пятью пулевыми ранениями, Целитель вылечит лишь одну.

91%+: С помощью этого канала,Целитель может возложить руки на человека, страдающего болезнью или со свежей раной. Чтобы вылечить больного,Целитель должен сделать успешный бросок навыка Инкарнации. Мастер может решить повысить сложность в зависимости от типа заболевания. Пример: излечить переохлаждение не требует изменения сложности, в то время как излечение диабета может потребовать -20 сложности, для СПИДа это может быть -50. Заболевания вроде слепоты и глухоты тоже могут быть излечены. Сложность зависит от течения и времени болезни.

Охотник

Атрибуты: У каждого есть то, чего он хочет. Возвращаясь ранее к первым дням человечества, самым желанным была еда. Одним из самых важных фигур в племени был то, кто мог достать еды, причем столько, сколько требуется, и столь же часто сколь было нужно. Это был Охотник. Он мог оставить круг огня и двинуться во тьму и дикую природу, идя по следам жертвы. Охотник идет к цели без усталости, пока не достигает ее лицом к лицу и делает все возможное чтобы убить ее. У него всегда был выбор: удачная охота и добыча или новые следы , к новой цели, к новой жертве. В конце концов, он приносил еду или не возвращался. Охота была жизнью, не только для него, но и для всего племени.

Большинство людей не имеет решительности, чтобы идти к своей мечте, следовать указаниям и читать надписи, указывающие путь к награде. Супермаркеты и рестораны в цивилизованных западных странах находятся в изобилии, и большинство неразвитых людей сфокусированы на выращивании продуктов и животноводстве для их же жизнеобеспечения. Но дух охотника остался неизменным лишь в нескольких отдаленных племенах в Африке и джунглях и пустынях Южной Америки. Остальная часть мира выглядит иначе в наши дни.

Не секрет, что произошли изменения в Незримом Пантеоне. Старый Охотник уже не соответствует миру, и оттеснен новой, молодой идеей. Проезжий следователь из Нью Йорка, представляющий современные идеалы беспощадного стремления, завершил свою самую удачную охоту: отследил человека известного как Комтэ дэ Сэнт - Джермен. Стоя лицом к лицу к перовому и последнему человеку он осознал кого он увидел, осмыслив величайший закон Космоса, и вознесшись, оставил свою старую жизнь позади.

Новый архетип теперь отражает наиболее полное и общепринятое видение непреклонности и непоколебимого стремления – и где-то в нем остался экс-архетип со своими целями.

Табу: Иногда добыча ускользает. Не каждая охота удачна, и потеря следов является частью охоты. Даже поймав жертву и дав ей уйти, сила охотника не ослабится. Единственное, что может сбить его с пути это избегание охоты. Найдя чистые следы и очевидность выслеживания, Охотник не может повернуться или искать другую цель. Только если добыча сбежит и следы потеряются, Охотник может искать другую. У Охотника может быть одновременно только одна цель-добыча.

Символика: Персональное оружие(обычно бесшумное), камуфляж, маскировка и трофеи добычи. После раннего вознесения, светозащитные очки, мобильные телефоны, записные книжки и портативные диктофоны.

Предполагаемые исторические личности: Нимрод, могущественный охотник живший до написания библии, или Орион-охотник были первыми возможными инкарнациями Охотника. В более современном мире это дело сыщика Пэта Гаретта, искавшего мальчишку Билли, и судьба сетевого хакера Клиффорда Стола олицетворяют инкарнации западных стандартов.

Каналы:

1%-50%:Назначь свою цель. Это должно быть конкретным предметом, личностью, или суть; абстрактно как и для Пилигрима. Любая проверка, которую ты делаешь, чтобы узнать местонахождение, зацепку или преследование добычи может быть переброшена, независимо от какого навыка. У тебя может быть лишь одна добыча одновременно и поменять ее можно лишь при поимке добычи или упущения всех следов. Во время выбора новой жертвы-добычи ты можешь выбрать старую жертву заново, если захочешь.

51%-70%: Любая попытка запутать, обмануть, сбить с пути или вранье Охотнику по отношению к его добыче или преследованию цели будет провалена, если навык того, кто врет, запутывает и т.д. ниже

Охотничьего навыка инкарнации. Можно врать Охотнику, но он будет знать что это неправда. Можно скрыть следы, но он узнает, что их скрыли. Тем не менее, знание того, что существует обман, не значит знать правду. Этот канал не откроет правду, но точно распознает обман. Все это эффективно только для информации, относящейся к жертве.

71%-90%: Охотник неутомим в достижении своей добычи. Во время активного пути по следам, Охотнику не требуется отдыха, сна или еды, если он делает успешную проверку навыка инкарнации за каждый день. Это не позволяет Охотнику забывать эти механизмы, но позволяет этим механизмам лишь останавливаться. Это не значит, что ты не становишься голодным или усталым, это значит что тебе не нужна еда или отдых. Потрать три недели на выслеживание без еды и сна и когда достигнешь цели, ты не будешь усталым или голодным, также как если бы ты нормально ел и спал. При триумфе ты становишься неутомимым на неделю, при крахе – каждая пропущенная трапеза и сон придется наверстывать. Этот канал помогает Охотнику не только в неутомимости, но и в самоуверенности.

91%+: Со своей целеустремленной преданностью охоте, Охотник получает сверхъестественную способность проникать в разум своей добычи. Если Охотник столкнулся с решением, с которым столкнулась жертва, совершит успешную проверку Разума, то это позволит определить, какой выбор сделала добыча. Это также позволяет выбрать в вилке ту сторону, в которую направилась жертва, будь то вверх или вниз, в каком отеле остановится жертва, и какую часть информации нужно использовать для пароля. Заметь, что в случае пароля, Охотник будет знать, что пароль представляет собой дату рождения жертвы, но эту дату придется узнать самому.

Судья

Атрибуты:Каждый день люди решают.Что носить,что есть,что сказать,куда пойти;каждая секунда каждого дня человека наполнена выбором между вариантами,решением что для него хорошо.Чаще всего решения не совпадают со всеми решениями других, и также всегда совпадают не полностью.

Судья является воплощением сильнейшего выбора.Его решение несет в себе силу закона,и его выборы для многих решают вопрос жизни или смерти.С обширным знанием множества решений, Судья узнает,прочитав, нюансы выбора перед ним и анализирует их влияния.

Судья должен взвешивать последствия своих решений и жить с результатами,так как однажды сделав выбор,его убеждения и власть налагаются на весь мир.

Указ судьи окончателен.

Табу:Нерешительность – бич Судьи.Одно дело – отложить приговор до того,как соберется больше информации,но если он не может или не желает выбрать между вариантами,тогда это подрывает убеждения и власть Судьи.Столкнувшись лицом с выбором,Судья обязан решать.Поиски информации являются частью решения.

Большинство Судей совершают важные решения медленно,так как в процессе все тщательно обдумывают и должны делать правильные выборы.Но если они сталкиваются с вариантами равной силы и должны помедлить, Судья не должен медлить и самое главное – не быть замеченным в этом.

Символика:Перчатки,балахоны,меч и молоток глубоко-связанные символы Судьи.Завязанные глаза могут ослабить Архетип,но особо не влияют.

Предполагаемые исторические личности:Король Соломон,сын Короля Давида могут быть первыми запечатленными Судьями,но конечно архетип соответствовал и более ранним личностям.В Китае есть куча историй XVI-XVII веков о магистратах и судьях.Судья Ди один из известных.

Из недавних – Оливер Вендел Холмс вероятно раскрывал каналы когда сидел на скамейке.

Каналы:

1%-50%:Судья умеет распознавать.Если Судья пытается найти информацию либо использует навык объявления чтобы найти подсказки,навык убеждения при допросе или навык поиска чтобы найти зацепку через записи,он может перебросить любой провал,результат которого меньше навыка Инкарнация:Судья.Второй провал уже не может быть переброшен независимо от уровня навыка.

51%-70%:Если Судья делает успешную проверку навыка Инкарнация:Судья, он может сказать соответсвуют ли какие-то обрывки информации проблеме,которую он решает.Удачные дубли указывают точную связь информации к проблеме и триумф раскрывает дополнительный кусок информации если он существует.

Пример: Судья пытается определить вину человека,совершившего убийство.Ему представлена телефонная книжка с номерами.Успех проверки скажет Судье,что он причастен к делу.Удачные дубли укажут на номер человека,продавшего нелегально пушку,и триумф откроет имя и место жительства.Судья может все еще не считать подозреваемого виновным,но он уже будет знать как книжка связана с делом.

71%-90%: С этим каналом Судья может предсказать в ситуации результат своего решения.Для предсказания требуется удачный бросок на навык Инкарнация:Судья и ситуация должна быть четко определенной.Судья может предсказать к примеру,если он не поднимет руки когда этого потребует копы,то они будут стрелять,но не может предсказать сколько денег он проиграет/выиграет если поедет на отпуск в Лас Вегас.Эти предсказания не столь очевидны;они отражают наиболее возможные вариаты основанные на решении и на том,что знает Судья о ситуации.Действия игроков и Судьи могут изменить ситуацию непредвиденным образом.При удачных бросках Мастер должен делать наиболее актуальные решения.

91%+:На этом уровне слово Судьи становится законом.Если Судья утвердил себя в любой власти над другими,он может издать указ имеющий силу закона.Власть может означать многое:быть чьим-то начальником по работе,офицером полиции который кого-то схватил,единственным в комнате кто умеет обращаться с оружием.Это включает любые ситуации гарантирующие Судье любой вид власти или силы над другими.Его указ должен быть одним из ордеров или констатаций факта,правдивым или нет.Если Судья делает успешную проверку навыка Инкарнация:Судья,все кто услышит указ должны принять его как однозначно правильным.Если указ является прямым противоречием факта,или ордер который просто невозможен,то это автоматически проваливается.Возможные указы могут включать утверждение того,что комната является нейтральной территорией на которой никто не посмеет ранить другого,или ордер лечь лицом на пол и не двигаться, указ о том,что никт оне смеет касаться этого мешка с печеньями, или указ на казнь соответсвующего человека.Указ на смерть будет успешным если Судья бросит больше чем атрибут цели Душа,и ниже своего навыка Инкарнация:Судья.

Лишь те,чья Душа больше броска судьи могут сопротивляться этому указу.

Мученик

Атрибуты: Мученик охотно посвящает свою жизнь великой цели. Любой последователь этого архетипа должен поддерживать особые вопросы: религия, наука, расизм, гуманизм, свобода и патриотизм являются основными требованиями Мученика. Природа посвящения, тоже, имеет много направлений. Судебное исполнение является самым известным, пожалуй, но редким приговором инкарнации, которая обычно склонна к жертвоприношению личных страстей и то что она имеет вместо того, чтобы вести свою повседневную жизнь.

Мученик является источником огромной пользы миру, и всегда хорошо прожитая жизнь Мученика остается еще надолго после Смерти, вдохновляя других. Тем не менее, у архетипа есть сильная, плохая сторона. Мотив, ради которого Мученик трудится, является не обязательно хорошим; были Мученики Нацизма, военной религии, Коммунизма, хотя справедливо то, что многие Мученики коммунизма были вдохновлены более важными целями свободы и прав человека. Также Мученик часто приносит боль близким; семья и друзья находят себя игнорируемыми или оттолкнутыми ради пользы во имя великой цели.

Мученики редко осознают, что они инкарнации, и этот путь не всегда идет теми сознательными поисками силы, хотя пара вознесений совершается коварными оккультистами.Оба привели к предполагаемой смерти Мучеников, в отсутствии лицемерия или пылающей искренности которые ставят печать на Мученика.

Табу: Мученик никогда не должен ставить свое благополучие выше своей цели. Мученики, как было написано ранее, также редко связаны узами со своей семьей, так как это ослабляет связь с архетипом.

Символика: Мученик обычно ассоциируется с овцой или зайцем. Многие символы казни являются символами Мученика, в частности - крест и огонь.

Предполагаемые исторические личности: Слишком много перечислять. Кроме Иисуса, два произвольных образца это Джордано Бруно и Святой Максимильян Кольб. Современные примеры часто находятся в религиозных фанатиках, таких как Талибан.

Каналы:

1%-50%: Всякий раз когда Мученик работает в поддержку своей цели, он получает сверхъестественную выносливость. Ты можешь добавить свой навык инкарнации к любому навыку Тела, включая сопротивление усталости, обхождение без сна, игнорируя боль, и так далее. Многие Мученики работают 140-часовою рабочую неделю.

51%-70%: Мученик может добавить дополнительное усилие в действие, бросаясь вслед за ним, за цену собственной боли. Ты можешь перебросить или переставить любую проваленную проверку навыка, с условием, что если успех, ты получишь урон равный сумме на костях. Это работает только на действия, которые способствуют цели Мученика; ты не можешь использовать это при игре в карты, но можешь использовать при игре в карты на деньги, которые ты потратишь на митинговые листовки или акцию протеста.

71%-90%: На этом уровне Мученик может получить чужую рану, если перенесение раны напрямую связано с содействием или поддержкой его цели. При успешной проверке навыка инкарнации, ты можешь перенаправить любой одномоментный урон с другого на себя. Рана на том, с кого перенаправлено ранение, испаряется, как будто ее и не было. Даже если ранение смертельное для человека, этот канал можно использовать, чтобы перенаправить рану на себя, словно ты прыгнул под пулю, на удар меча или под машину; реальность перепишет себя, если нужно.

91%+: Если Мученик умирает ради своей цели, его смерть будет автоматически записана фотографиями, записями, городским слухом, видео и случившееся разнесется по всему миру, неважно насколько скрытая или неизвестная была смерть. Даже если имя Мученика потеряно, его цель будет цвести. Также он может выбрать, чтобы убийцы Мученика присоединились к нему, нанеся им столько же урона всем своим врагам с правом переставления.

Посланник

Атрибутика: Посланник приносит новости. Если кто-то говорит тебе что-то важное, что-то, чего ты не знал, то в нём слабо отражается архетип Посланника. Повергая невежественность и распространяя знания, вестник является одним из самых позитивных архетипов. Но порой Посланник так хорош, как те новости, которые он приносит. Человек, который говорит тебе, что любовь всей твоей жизни проворачивает грязные делишки у тебя за спиной – действительно ли он является твоим другом? Наиболее могущественной инкарнацией Вестника современности является Дэрмотт Аркана, который верит, что текущая версия архетипа устарела и её нужно обновить. По мнению Аркана, те кто приносит новости, на самом деле на их создают. С развитием мультимедиа империй и усложнением техники те, кто дают людям правду, становятся всё более увлечены интерпретацией фактов. Аркана считает, что это хорошо и правильно: он мастит свой путь к власти путём предвосхищения и изменения течения мировых событий.

Табу: Единственная вещь, которую Посланник не может делать это отрицать правду, столкнувшись с ней лицом к лицу. Он может её пассивно скрывать, уклончиво отвечать, но когда ему напрямую покажут факт, то Посланник, знающий о положении дел, не может этого отрицать. Некоторые считают, что в этом и заключается тайный смысл отрицания Христа Петром. И это объясняет, почему Павел был лучшим евангелистом.

Символика: Символами Посланника в античности были свиток, шпора, быстрый жеребец и накидка путешественника. В наши дни такими символами являются скорее мобильная лента новостей и кепка с прикреплённым удостоверением журналиста.

Предполагаемые исторические личности: Многие полагают, что Пол Ривьер олицетворял собой Посланника; возможно к тому же он был масоном. Есть некоторая неуверенность по поводу существования греческого солдата Фидеппида, который пробежал из Марафона в Афины, чтобы провозгласить победу Милитиада над персами, но он точно был бы инкарнацией.

Каналы:

1-50% - Когда Посланник говорит правду, её невозможно игнорировать или отвергать. Когда инкарнация Посланника делает правдивое утверждение о чём-то важном для слушателей, ведущий проверяет навык инкарнации. При успехе слушатели должны либо сознательно признать, что Посланник говорит правду или пройти стресс 6 ранга по Беспомощности и Самосознанию (Игрок, контролирующий персонажа, выбирает между признанием и проверкой на стресс, ведуший выбирает, какой тип стресса, или оба, подходит для такой ситуации). Также следует помнить, что утверждения Посланника должны быть объективно правдой и Посланник должен в это чётко верить. Если Посланник попытается использовать этот канал, чтоб донести до кого-то то, что он считает правдой, но в реальности – ложь, то канал не сработает.

51-70% - Если Посланник доставляет информацию тому, кто непосредственно связан с ней, то успешная проверка навыка может устранить физические преграды и его аудиторией. В этом случае «физическая преграда» - пассивная неодушевлённая проблема. К примеру, если Посланнику вставили кляп, то он выпадет, если машина Посланника сломалась, то он может заставить её работать до тех пор, пока не прибудет к месту назначения. Замки открываются, мосты сводятся, наручники спадают. Стоит отметить, что этот канал не работает при активном сопротивлении: если кто-то стреляет в Вестника из дробовика, то способности Посланника ему ничем не помогут, также Посланник не может устранить действительно большие препятствия – пройти сквозь стену или пройти по поверхности реки не в его духе. Удивительно, но факт: есть существенные различия между тем, что удерживает тебя и тем, что просто стоит на твоём пути.

71-90% - При успешной проверке навыка, Посланника может ого-го… узнать важный факт о личности, месте и ли вещи. Это могущественная и разносторонняя способности с тремя ограничениями: во-первых она не может быть использована ради чего-то обыденного (это решает Ведущий), во-вторых ответ должен быть либо очень туманным и общим, либо конкретным фактом, который можно изложить в три слова, в-третьих Посланник должен быть на том месте, либо в присутствии той вещи или личности. Для использования этого канала инкарнация должна использовать какую-нибудь из предсказательных техник – гадание на кофейной гуще, Книгу Перемен, автоматическое письмо или что-нибудь ещё, что может выдать несколько слов или концепций.

91% - На этом уровне Посланник может попасть на любое важное событие, если он знает, что оно происходит. Ему не нужно знать, где, или даже что именно или как туда попасть, - он просто оказывается в этом месте, подобно инкарнации Искателя. Органичение этого канала в том, что Посланник может попасть туда, где происходит событие, но не туда, где оно было или будет. Также достаточно сложно определить важность события – убийство президента, начало войны, получение великого заряда – ясно подходят, но для событий меньшего масштаба нужно решение Ведущего (тут стоит учесть, что если это важно хотя бы для сотни людей, то скорее всего этот канал сработает).

П.С. Архетипы Посланника(Стратосферы) и Вестника(Из основных архетипов корбука) по сути являются одним и тем же.

Мистический Гермафродит

Атрибутика: Это архетип – один из наиболее сложных воплощений, поскольку самый сложный в описании. Его значение велико, он содержит множество подмножеств и противоречит сам себе – по определению представляет собой единство противоположностей, синергию противоречивых соединений, силу, которая исходит из напряжения и конфликта внутри единства, как такового. В некотором роде Мистический Гермафродит – ходячее воплощение м’агии и, по сути, каждый путь м’агии основан на парадоксе, на разрешаемом противоречии в людской вере, который позволяет адептам разрешать противоречия между возможным и невозможным, причиной и следствием. Но когда адепт лишь пытается следовать или удерживать какое-то противоречие, Гермафродит – есть сам противоречие. Гермафродит это женщина и мужчина одновременно, но, помимо этого, он представляет собой и другие единства. Он – доктор, который разрезает тебе грудь или сжигает твою кровь радиацией, чтобы вылечить. Это завистливый любовник, чьи яростные обвинения являют суть выражения искажённых чувств под весом противоречий. Это мазохист, который обожает свои страдания, это воитель, который завоёвывает страны во имя мира или же убийца, который делает своё дело из милосердия. Все они - лишь грани сингулярности парадокса. Но разница между этими людьми и инкарнацией в том, что люди обманывают сами себя - рационализируют себе оправдания по типу «достижения общего блага». Истинный Мистический Гермафродит не увлекается всякой сдобной логикой и не ищет самооправданий: он\она содержит эти конфликты на границе своего сознания.

Табу: Отсутствие конфликта конфликтует с мистическим гермафродитизмом. Приверженность любому недвусмысленному решению, кроме как решение выбрать путь инкарнации ослабляет связь с архетипом. К примеру, Гермафродит, который посвятил себя пацифизму, также нарушает свою связь, как и тот, что следует жёсткому кодексу кровной мести. В твоём разуме должна идти война, даже больше, чем та, которую ведёт твоё тело: абсолютная лояльность – такая же анафема, как и абсолютная подлость. Всё это не препятсвует вере в определённую философскую концепцию, но если ты начнёшь действовать согласно своей вере, у тебя начнутся проблемы. Мистический Гермафродит может быть адептом, но тогда его одержимое мировоззрение должно быть расплывчатой мистерией, а не кристальной ясностью.

Символика: Белые ожеды и призмы (белый в действительности это сочетание всех цветов), символь Инь-Ян, змея ,кусающая себя за хвост, крест, лотос, точка внутри круга – всё это символы гермафродита, как и бородатые женщины и реальные биологические гермафродиты. Сейчас наиболее

символами мистического гермафродита являются сексуальные – трансвеститизм, бисексуальность и несогласие с традиционными половыми ролями.

Предполагаемые исторические личности: Если Папесса Иоанна действительно существовала, а не была просто городской легендой, то она точно была инкарнацией Мистического Гермафродита. Просвещение принесло нам имя шпиона-травести Швалье Д'Эон, который точно был одним из идущих по пути архетипа, можно припомнить имена Кристины Йоргенсен, Брендона Тина и Билли Типтона. Также можно попытаться завести дело на РюПауля и леди Чарлиз.

Каналы:

1-50% - при успешном броске ты получаешь ощущение гендерной идентификации индивидуума. Это выходит за обычные рамки гомо, гетеро и би и обычных половых предпочтений: это чувство касается также гендерных ролей и позволяет понять, что кто-то, к примеру, агрессивный мачо или нежен и заботлив. Люди очень сложны и изменчивы, так что этот канал обычно показывает то, как кто-то хочет выглядеть на данный момент плюс к тому, как он себя обычно ведёт. Но, всё равно, здесь нет места точным предсказаниям.

51-70% - Ты чувствуешь, когда люди в округе получают м'агические заряды. Радиус этой способности равен количеству десяток в твоём навыке, выраженных в милях (если твой навык 70% - радиус чувствительности 7 миль). Также, когда кто-то в этой области получает заряд, ведущий может попросить тебя сделать проверку навыка. При успешном исходе ты узнаешь тип заряда (незначительный, значимый, великий), а также примерное чувство местоположения. Если успех будет с дублем, ты также ощутишь м'агический «запах» этого заряда. Был ли он высосан дипсомантом из бутылки текилы или же это последнее воспоминание детства механоманта, играющего со своей новой игрушкой.

71-90% - Раз в день успешной проверкой навыка инкарнаций ты можешь поменять свой биологический пол (Нет! Ты не можешь делать этого с другими людьми). Предупреждаем – если бросок дал чистый 00, то ты буквально пойман в самом что ни на есть чистом гермафродитизме – полный набор подвеса, грудей, волос на лице и гормонов берсерка. Тот, кто становится биологическим гермафродитом таким образом – застрял в странном состоянии, где есть\нет оба пола до тех пор, пока ему не помогут с помощью м'агии или хирургии: эффекты этого канала не могут спасти его от результатов краха (есть одно единственное исключение – если ты родился биологическим гермафродитом, то это состояние тебе достаточно знакомо тебе, чтобы выйти из него). Смена биологического пола – это проверка 4 ранга на Самосознание. Если это случилось с кем-то, кто не идёт путём этого архетипа или идёт неосознанно, то это проверка 7 ранга.

91%+ - Раз в день ты получаешь заряд от смены пола. Если смена пола была символична, например переодевание в платье или грубая агрессивная роль у женщины, то ты получаешь незначительный заряд. Если ты делаешь это в буквальном биологическом смысле, то ты получаешь значимый заряд. Если при этом ты являешь странником на пути м'агии, то ты можешь использовать эти заряды как обычные и при этом табу не нарушается. Если ты не адепт – можешь разрядиться, чтобы вызвать случайный неестественный феномен. Событие происходит согласно силе заряда, но ты его не контролируешь. На огромном бильярдном столе м'агии это похоже на рикошет удара вслепую.

Незаменимый Слуга

Атрибуты: Незаменимый Слуга никогда не будет командиром, президентом или титулованным повелителем влиятельного домена. Нет, вместо этого он будет секретарём, сенешалем или адьютантом. Пока явный владыка облечён уважением и явной властью, Незаменимый Слуга действует от имени господина, пользуется тайной властью и обеспечивает саму возможность правления своего мастера. Таким образом, будучи неизвестным и безымянным Незаменимый слуга является

наиважнейшим элементом любого большого дела.

Приводя в параллель современный бизнес можно сказать следующее: "Вы не можете обеспечить глобальный успех занимаясь микро-менеджментом, но можете обеспечить поражение". Где была бы корпорация Майкрософт, если бы любые расходы, вплоть до сластей для вечеринки по поводу увольнения секретаря, должны были быть одобрены лично Биллом Гейтсом? Вы можете быть уверены, что их не было бы почти на каждом компьютере в США. Любой человек обладающий значимой власть должен перепоручать часть её другим.

Так вот Незаменимые Слуги - это те люди, которые верно и преданно принимают эту часть. Они делают всю мелкую и нудную работу, обеспечивая боссу возможность медитировать над всей картиной. (Ну или пить мартини и развлекаться с секретаршами - это уже зависит от Босса). Не каждый управленец среднего звена или ассистент является Незаменимым Слугой, а лишь те, чьи действия и отношение действительно близки к Архетипу.

Дабы пройти вглубь территории Незаменимого Слуги, необходимо обладать подлинной заинтересованностью в той структуре, в которой работаешь. Работа должна быть не только качественной, но и гораздо больше той, что требует обычный долг. Офисный сотрудник, который покидает рабочее место ровно в 17:00, хотя его телефон ещё звонит - достоин только своей зарплаты, но никак не статуса Инкарнации. Понятно, что Слуга должен быть необходим для полноценного функционирования бизнеса/церкви/клуба/чего-либо. Любой, кого можно легко заменить, не "Незаменим", как бы хорошо он не был. Возможно, это наиболее важный элемент: хотя Слуга и получает указания от "Босса" и действует в подчинённом положении, ключевым моментом является то, что босс зависит от Слуги больше, чем Слуге нужен босс.

Как и у большинства инкарнаций, у Слуги есть как позитивные, так и негативные стороны. Будучи помещён в благоприятную структуру, незаменимый Слуга может сделать её намного эффективнее. Так же, самоотверженно служащая инкарнация, может освободить "Босса" от всякой мишуры, позволяя ему сосредоточиться на прыжке от "хорошего" к "великому". С другой стороны, хороший рабочий может нанести много вреда, когда служит плохому хозяину. Некоторые Слуги могут вообще полностью захватить власть над своим предполагаемым хозяином (который будет полностью беспомощен без их поддержки). Самый обычный "серый кардинал" - конспиратор, правящий при помощи предложений и намёков, - может передавать Незаменимого Слугу. Самые коварные из Слуг - те, что желают только добра, но чьи способности незаменимы для их босса. Вместо того, чтобы учиться делать выбор, лидер становится ведомым, позволяя Слуге делать всю работу.

Табу: Слуга никогда не командует непосредственно. Несмотря на то, что он достоин величайшего доверия, он обязан всегда действовать под чужим именем. (Даже если власть используется обманным путем или со злыми целями она все равно должна быть чьей-то другой). Более того Слуга обязан быть эффективным. Любое забытое либо наполовину сделанное поручение может повлечь отхождение от Архетипа.

Символика: Слуга часто стоит на полшага позади начальника. Предпочтительна скромная одежда и разумные аксессуары. В современном мире у Слуг должен быть телефон на несколько линий

Предполагаемые исторические личности: Конспирологи, которые ищут в прошлом Архетипы определили в аватары Незаменимого Слуги всех начиная с Ришелье и до Распутина. [...]

Каналы:

1%-50%: Все Инкранации Слуги автоматически опознают друг друга. Это не является сознательным определением, так как многие из них ничего не знают о Незримом Пантеоне или даже не подозревают о себе как о Незаменимом Слуге. Тем не менее, когда два человека с открытым каналом к

Незаменимом Слуге встречаются между ними немедленно образуется связь и некое узнавание, обычно это бывает смутное, но доброжелательное впечатление. ("О, вот здравомыслящий человек, с которым было бы приятно работать"). Для того, чтобы одна инкарнация Незримого Слуги могла непосредственно действовать против другого, агрессор должен выбросить кубик менее своего уровня инкарнации, но больше уровня другого Слуги.

51%-70%: На этом уровне Незаменимый Слуга вырабатывает способность сверхъестественного понимания общественных институтов. При удачном броске, Слуга может немедленно почувствовать структуру любой организации. К примеру, он может зайти в штаб-квартиру IRS и через 15 минут найти человека с которым ему требуется поговорить для того, чтобы исправить некоторое "небольшое недопонимание". Направляясь к границе между США и Мексикой он может почувствовать какой из пограничников несколько пьян и невнимателен. Зайдя в агенство он может почувствовать кого именно ему нужно уволить чтобы произвести максимальную реакцию со стороны всей компании.

71%-90%: На этом уровне Слуга может (при успешном броске) сойти за своего где бы то ни было. Если он на вечере в Высшем обществе, то он лощёный хлыщ, который говорит с безупречным Йелльским акцентом, Если он идёт в тюрьму строгого режима то он говорит на местном арго и у него даже есть некоторое количество соответствующих татуировок. Кроме того его лицо становится абсолютно незапоминающимся (что-то похожее на Бездушных). Эта маскировка пропадает в ту же минуту как Слуга делает что-то, что привлечёт внимание. Так (к примеру) если он пойдёт в отвязный рокерский бар, на него никто не обрати внимания, пока он подойдёт к стойке и не закажет спритзер с белым вином.

91%+: С этого момента, Слуга настолько полезен своей организации, что он может вкладывать сверхъестественное в других участников своей организации. Он может делать это для своих начальников, предлагая свои советы и предложения. Он может вывести из затруднения людей, которые ниже него в структуре, или кто повседневно получает приказы через него – как например, диспетчер полиции, передающий приказы патрульному. Если этот человек следует его советам или предложениям, то он может добавить бонус к одному навыку, требующемуся для осуществления воли Слуги. (Слуга выбирает навык, когда делает поручение). Тем не менее, это временно ослабляет связь Незаменимого Слуги с незримым Пантеоном. Если диспетчер дает +30% бонус к навыку внимательности патрульного, любая проверка навыка Инкарнации, который делает Слуга, даст провал при результате ниже 30. В частности, если он перегибает навык Босса: Удиви клиента на 50%, он проваливает любой бросок Инкарнации: Незаменимый Слуга с результатом ниже 50. Слуга может усиливать одновременно только одного человека и максимум на один полный день. Как только Незаменимый слуга решит прекратить эффект до того как пройдет 24 часа, его штрафы к навыкам моментально уйдут, как и уйдут бонусы от его получателя.

Изгой

Атрибуты: Изгой там, где его (ее) не должно быть. Арабский ребенок в Израильской школе, Абориген в пригороде Сиднея, женский исполнитель правопорядка в журнале Хастлер – все эти ситуации также разнообразны, как и человеческие предрассудки.

Изгой должен бояться самого общества также как и обитания без него. Первоначально, потребность изгоя была, в основном, в ненужных и неприятных должностях, такие как банкир или кожевник, также как и удовлетворение влечения к экзотике. Теперь же, Изгой больше всего требуется в закрытых обществах, пытаясь регламентировать о том, что они не предвзятые, также как и белый шарик для гольфа в клубе, который указывает на единственного черного участника, чтобы доказать его толерантность. Те, кто принимают Изгоя могут успокоить свои личные грехи, даже если их самоосознанное превосходство над ним, удовлетворяют свое внутреннее я.

Табу: Изгой должен жить среди тех, кто полностью ему не доверяют. Подлинное принятие общества нарушает Табу Изгоя, так же как и жить частью общества.

Символика: Граница является сильным символом Изгоя, особенно забор, и архетип ассоциируется с черным цветом. Символика, взятая из Венецианского торговца и Отэлло также похожа.

Предполагаемые исторические личности: Множество личностей времени Ренессанса могли быть изгоями, такие как физик Доктор Лопез и известные судейские карлики. Игнатиус Санчо, афро-английский писатель XIII века, первоначально был Изгоем, но позже сильно объединился с обществом, чтобы сохранять свою роль. Джеймс Мередит, негр-студент который объединился с Университетом Миссисипи и теперь работающий на Республиканскую партию, является самым известным, живущим Изгоем.

Каналы:

1%-50%: Изгой и страшен и сексуально-соблазнителен, и чудовище и необычный любовник. Он может переставить проверки, совершаемые запугиванием или совращением тех, кто не являются Изгоями. Соответствующий успех вызывает либо в ужасе панический бег (если Беспомощность 5 ранга провалена), либо зарождает дикую страсть к Изгою.

51%-70%: Предрассудки создают монстров, и Изгой может черпать эту силу. На этом уровне Изгой может перебросить любые заваленный проверки Безумия против навыка инкарнации, и с успехом получает загрубевшую метку. Инцидент, спровоцировавший проверку, должен быть связан с притеснением Изгоя в его сложившемся положении.

71%-90%: Изгой теперь может проклинать других участников своего приемного общества тем, чего они боятся больше всего: превращения в изгоя. Чтобы сделать это, он должен инфицировать цель органическими болезнями посредством полового акта, переливания крови, слюной и т.д. (предохранение при половом акте окажет большую помощь в усилении этого канала, превращая ткани в векторы страха.) При удачной проверке навыка инкарнации цель получает тот же самый статус изгоя на 24 часа, изменив цвет кожи, сделав обрезанным или сделав целью привлечения особей того же пола. Это часто приводит к смешанным проверкам безумия для жертвы и тех, кто оказались с ней.

91%+: На этом уровне общество нуждается в Изгое больше чем раньше, и архетип это отражает. Никто из членов общества не может физически атаковать Изгоя пока не сделает удачную проверку на самосознание 10 ранга для каждой атаки. (Магия или эмоциональные атаки игнорируют этот канал).

Миротворец

Атрибуты:Жесткость и войны такие же старые как человечество.Тем не менее, всегда были те,кто пытался прервать конфликты и перевоплотить борьбу в гармонию.Учитель, прекращающий драку на игровой площадке,убедив детей разрешить проблему из-за различия конструктивно,использует каналы Миротворца,так же как и дипломат,который убеждает две враждующие нации опустить оружия.

Сердце Миротворца прекращает все проявления жестокого конфликта.Честные Миротворцы верят,что любой источник жестокости губит все человечество и жестокость никогда не является правильным решением конфликта.К сожалению,в то время как множество героических личностей используют каналы Миротворцев,рациональный аргумент,пассивная защита и обычная невраждебность означает,что все же иногда означает неудачу,встретившись лицом к лицу с ужасами вроде серийных убийц и геноцидов.Предотвращая все проявления жестокости и вражды,Миротворцы уменьшают кровопролитие,но иногда они еще больше увеличивают сложность решений таких проблем.

Табу:У Миротворца только одно табу,но оно абсолютное.Они никогда не должны использовать жестокость.Аргументы,пассивная защита и даже крики о воззвании к миру – все это возможные варианты,но Инкарнации,которые поднимают руку против другой личности ослабляют свою связь с архетипом.Даже ношение оружия сильно ослабляет связь с архетипом.

Большинство Миротворцев будут часто пытаться разговаривать со своими друзьями чтобы они не использовали насилие и жестокость,но безуспешность этого не особо влияет на связь Инкарнации с архетипом.Хотя у каждого разные представления о жестокости.

Символика:Голуби,миротворные песни и белые флаги являются символами Миротворца.Миротворцы обычно стоят с распростертыми руками,доказывая отсутствие оружия или дподобных предметов.

Предполагаемые исторические личности:Доктор Мартин Лютер,который проповедовал пассивное сопротивление и отклонение жестокости как путь к справедливости и расовому равенству,больше всего олицетворял Инкарнацию архетипа.Также как и главный министр Невил Чемберлейн,который думал,что торговля и контакты с Адольфом Гитлером предоставят «мир в наше время» и тем самым укрыв Великобританию от второй мировой войны.

Каналы:

1%-50%:На этом уровне ты можешь попытаться усмирить конфликт между двумя личностями или мелкими группами вроде дюжины или меньше.Ты не можешь остановить перестрелку.Тем не менее,перед началом конфликта или в течении значительньой паузы боевых действий,ты можешь воззвать к прекращению конфликта.При успешной проверке навыка Инкарнации,все ввязанные в конфликт и услышавшие твои слова,найдут во вражде какую-то неправильность.Каждый может выбрать продолжать борьбу,но тогда он должен пройти проверку жестокости с рангом,равняющемуся десяткам навыка Инкарнации:Миротворец.Вражда может снова начаться,если кто-то атакует.И уже снова начавшийся конфликт дает -20% штраф на то чтобы усмирить конфликт заново.Если жестокость прекратится,ты может помочь вести переговоры.Тем не менее вражда сонва может начаться,когда ты уйдешь.Если ты не можешь убедить их в своем особом мнении,можешь сделать проверку навыка Инкарнации.Если успех – скорее всего,они найдут альтернативное решение.которое устроит обе стороны.Если проблема непринципиальна,обе стороны расходятся.

51%-70%:Теперь все могут видеть правду и чистоту твоего мнения.Сколь долго ты продолжаешь взаимодействовать с гармонией твоей натуры,столь долго никто не сможет(почти) найти причину чтобы напасть на тебя.Шизанутые снайперы выстрелят в кого-то другого и даже рабы-переростки в яме не будут тебя трогать.Охрана может тебя не пропустить в здание,а полиция может арестовать,но практически никто не поднимет на тебя руку с целью навредить.Если кто-то все же атакует тебя,седлай проверку навыка Инкарнации.Успех означает,что животное или человек будет медлить с атакой,несмотря на провокацию,пока ты сам его не атакуешь.Атакующий всеже может решить продолжить атаковать,но тогда он вынужден пройти проверку жестокости с рангом,равным десяткам твоего навыка Инкарнация:миротворец.Все это не действует на автоматические системы защиты и ловушки.Этот иммунитет также не защитит твоих коллег или друзей,хотя ты сам можешь прикрыть собой другого,рассчитывая на удачу.К сожалению.если ты используешь жесткость против другого,этот иммунитет будет бесполезен в течение следующего дня.

71%-90%:Если ты видишь битву,ты можешь остановить это – неважно,две собаки грызущиеся за кость или две банды сведущие перестрелку.Если ты пройдешь вперед,скажешь прекратить вражду и сделаешь успешную проверку навыка Инкарнации любая вражда прекратится.К несчастью,этот мир продлиься столь долго,сколько ты будешь находится рядом.Чтобы остановить вражду в более глубоком понимании,ты должен предложить какую-нибудь весомую альтернативу борьбы.Если каждый прослушает это и решит,что решение справедливое и правильное,то все согласятся с этим решением.В отличии от предыдущих каналов,участники конфликта услыша и согласятся с любым

правильным решением,которые ты предложишь.Тем не менее,предложения вроде сдаться одной банде другой может привести к возобновлению вражды.Этот канал не может быть использован чтобы усмирить более пятидесяти человек.

91%+:Вся жестокость,людская или природная, теперь под твоим контролем.Ты можешь выстоять перед торнадо,разъяренного быка или враждебное существо и усмирить его.Эта сила работает только на расстоянии твоего спокойного голоса.Ты можешь спокйоно усмирить местное явление как торнадо,стаю диких собак,но ты можешь создать только небольшой кусок миротворения внутри урагана,поля боя,или небольшое место в дикой стае.Для использования этой силы ты должен переговорить с объектом или объектами,которые ты хочешь усмирить и сделать удачную проверку навыка Инкарнации.Если это успех перед местным торнадо или орудийными залпами,то это быстро исчезает.Группы враждебно настроенных людей начнут обдумывать перемирие по своему усмотрению.Тем не менее,большие зоны конфликта,как война будут остановлены на то время,пока ты будешь говорить о причине жестокости и установлении мира.Ты можешь проезжать на технике или медленно идти,но не делать другие действия.

Повстанец

Атрибуты: Всем не нравится, когда им говорят что делать, но мы все осознаем, что обществу нужны правила. Иногда хорошие, иногда плохие. Большинство людей ценят хорошие правила, и мы все жалуемся на плохие правила. Немногие люди отваживаются что-нибудь с ними сделать, но находятся такие люди, которые противостоят этим правилам.

Повстанец пытается изменить несправедливость, которую общество себе позволяет, но не для личной выгоды и даже не для того, чтобы доказать свою правоту своим друзьям. Мотивация повстанца гораздо больше, чем доказывание правоты: их в жизни что-то основательно обидело или угнетало. Действительные причины угнетения лежат в душевной боли Повстанца. Он начинает откровенные высказывания даже когда видит обычный акт усмирения. Это может быть обычная ситуация в выяснении в магазине того, что восемь с половиной баксов за шампунь это слишком много или участие в организованном вооруженном восстании против деспотичного государства. Сила этого архетипа идет от уверенности, которую он внушает. Не только Повстанец разоблачает слепую и спящую несправедливость, общество слишком пресытившаяся, чтобы что-то решать, он также может возбудить тот же уровень моральных возмущений и в тебе.

Естественно, Повстанец разоблачает не в одиночку неравенство общества: он может мобилизовать движение низших слоев, чтобы начать исправление неравенств – это могущественная способность, которая легко может стать опасной как для Повстанца, так и для его противников.

Этот архетип получает эффективность разоблачение коррупционных действий, которые разрешены в обществе. Повстанцы чаще всего ассоциируются с вооруженным восстанием и яростными протестами, тем не менее, большинство Повстанцев яростны как никто другой. Некоторые Повстанцы двигают социальные реформы извне, противостоя бюрократии государства. Другие борются против течения наплывшей безответственности в составе движения против абортов, представленном противоречивыми яростными протестами ради поддержания жизни. Когда Повстанец действует эгоистично, он может способствовать культу личности, который выветрит структуру общества. Это удивительно легко для людей, использующих каналы этого архетипа, потерять внимание и создать ситуации где наоборот усилиться гнет против борьбы. По мере прочтения и расширения сообщений Повстанца, все больше и больше людей примкнут к его движению, признав несправедливость, которая мучила их многие годы и обратив внимание на гнет против них.

Мотив: Любой Повстанец должен выбрать мотив (Повстанец без мотиваций….ну, он, скорее всего, придет к плохому концу). Мотив может быть любым разумным противостоянием, в котором есть определенный враг. «Бороться против корпораций загрязняющих землю» сойдет, но «Борьба против

несчастья» не имеет осознанного противника. Как только Повстанец выберет мотив, он должен его навязывать и пропагандировать; смена мотива нарушит Табу. Единственное возможное время смены мотива – когда противостоящая сила публично пойдет на значительные уступки Повстанцам. Доверие должно пройти через публичное заявление уступов и тогда Повстанец сможет праздновать победу…и искать новый мотив.

Табу: Игнорирование угнетения нарушит связь Повстанца с архетипом, неважно провалит ли противостояние народное движение или отпразднует. Но продажность является еще большим нарушением. У каждого есть нужды и желания и иногда даже Повстанец должен пожертвовать своими убеждениями ради уступок. Желание продвинуть великое зло, оставив малое – опасная прогулка по лезвию ножа.

Символика: Громкоговоритель и сломанная цепь олицетворяет Повстанца. Другой мильный символ – книга, содержащая записи автора, который был соединен с этим Архетипом в прошлом. Создание своей собственной книги записей является хорошей символикой, но это опасно тем, если она попадет в не хорошие руки.

Предполагаемые исторические личности: Махатма Ганди признан как один из самых успешных Повстанцев всего времени. Другими менее сильными личностями являются Карл Маркс и Дэвид Кореш. Также Чарльз Мэнсон был отличным примером Повстанца.

Каналы:

1%-50%: Повстанец может сделать правдоподобное заявление о своей мотивации или цели. Удачная проверка навыка инкарнации убедит любого, у которого нет особого мнения против мотива, помогать этому мотиву одну неделю и стать единомышленником. Единомышленник будет стремиться соблюдать кодекс поведения и норм Повстанца, открыто высказывая свои мысли в своей повседневной жизни, поддерживать протесты в свободное время. Если единомышленник будет выражать протест против заявлений Повстанца, то он должен сделать проверку самосознания равную десяткам навыка Инкарнации Повстанца. В конце недели идеологическая страсть уходит, но человек может продолжать поддерживать Повстанца, если его гражданская верность не противоречит его настроям. Повстанец может использовать этот канал раз в день. На одного и того же человека может быть сделана только одна попытка раз в месяц – если только человек не придет к осознанию того, что твой мотив совпадает с его принципами.

51%-70%: Повстанец может воодушевить толпу. При удачной проверке навыка инкарнации, через 20 минут, люди, услышавшие цельность этой тирады, могут быть сразу же начать митинг или протест против злодеяний и начать вершить справедливость. Максимум лиц, втянутых в это дело равно уровню навыка Инкарнации: Повстанец. Те, у кого будет иное мнение по поводу этого мотива, не будут затронуты этим навыком, и они присоединяться в случае добровольного согласия. Если больше людей потенциально могут быть единомышленниками в митинге, ГМ сам решает, кто уступит. Действие, решенное группой, длится, максимум, 3 часа. В течение этого времени, толпа разделяет гнев Повстанца или страсть благородства – Повстанец выбирает, что из этого будет двигать толпой. Повстанец может контролировать толпу и направлять ее действия, столь долго, сколь долго его будет слышать толпа; Повстанец должен делать проверку каждые полчаса после первого часа. Толпа прибегнет к насилию, только если будет спровоцирована жестоким отношением противоположной силы. Если в любом случае проверка пропущена или завалена, контроль над толпой развеется, и толпа мирно разойдется через15 минут; в случаях опасного противостояния или антагонизма это правило может быть игнорировано. Имя Повстанца известно каждому, вовлеченному в движение обеих сторон, и может быть запечатлено или осквернено в сети или заявлениями правопорядка. Бездействие в этом случае может нарушить табу.

71%-90%: Раз в месяц Повстанец может попытаться завербовать фанатично настроенных личностей, затронутых предыдущими каналами. Сделай удачную проверку навыка инкарнации. Из этой проверки ты можешь выбрать одну цифру костей, и эта цифра будет равняться количеству человек завербованных тобой. Они пойдут за тобой на любое дело, направленное на противодействие, но только не касающееся самоубийства. Приказы могут вроде наблюдения с высот, отключить какие-либо приборы/механизмы или даже нападение на противостоящих личностей. Если действия сопровождаются жестокостью или одержимостью, то проверки безумия неизбежны. Провалы этих проверок означают то, что человек никогда больше не будет затронут твоими каналами. Если человек сознательно решиться бросить принципы и отступить от этого дела, он может сделать это, но при этом вынужденно сделать проверку на Неестественное с рангом равным десяткам инкарнации.

91%+: Повстанец не может спокойно умереть. Если его атакуют из-за мотива, которому он придерживается и, если нет ни одного свидетеля этого, атака автоматически провалится. Атака может быть физической, магией ущерба или другой магический эффект направленный на Повстанца с намерением убрать или ослабить его ли его мотив – также как и магия для распознания чем тайно занимается Повстанец и что-то тайное, касающееся его работы. Если его атакует единомышленник, защита игнорируется, ведь мученик это тоже хорошо для мотива.

Ученый

Атрибуты: Для некоторых искушение потерянными тайнами и древними знаниями намного важнее богатства, власти и иногда даже жизни. Ученые понимают тайны, которые даже не приходят на ум другим и всегда знают несколько фактов, помогающие в любой ситуации. Главной задачей каждого ученого является изучение и накопление знаний. Цели, для которых нужны эти знания, всегда вторичны. В отличие от летописца, у Ученого всегда есть небольшой интерес к высказыванию его знаний для народного использования, предпочитая это вместо того, чтобы просто собирать их для своего самообразования.

Некоторые Ученые работают в конкретных областях наук или знаний, которыми они одержимы, в то время как другие, более амбициозные, желают понять всю человеческую мудрость. В обоих случаях главной радостью ученого является познание чего-то нового. Тем не менее, Ученые не просто люди-энциклопедии. Они также сопоставляют и синтезируют знания. В то время как обычные смертные могут пропустить такие соотношения, Ученые могут читать книги о деятельности неясных культов и некоторые статьи о колебаниях биржевого рынка и заметить, что время наибольшей активности культа совпадает с взлетом цен на бирже, и сделать вывод, что этот культ выполняет нумерологические ритуалы, которые влияют на биржу.

Табу: Ученые живут, чтобы собирать и распространять мудрость и знания. Просто отказ от шанса получить знания ослабляет связь инкарнации с архетипом. Также уничтожение любого уникального источника знаний, даже отдавая его в чужие руки, еще хуже и может совсем разрушить путь инкарнации.

Символика: главный символ Ученого - книжка. Другие символы представлены твидовыми пиджаками, библиотеками, очками, пишущими приборами, в частности шариковые ручки.

Предполагаемые исторические личности: Генрих Шлеман, археолог, который нашел Трою, используя книгу Илиады, как руководство и Джин Франц Чамполион, лингвист, который расшифровал камень Розетты, оба воплощали архетип Ученого. К этому архетипу относится Марсилио Фицино, лингвист XV века, перевел утерянные, мистические записи Hermetic Corpus для Козимо Медичи.

Каналы:

1%-50%: Любая заваленная проверка навыка, основанного на теоретических знаниях, могут быть переставлена, если результат будет меньше навыка инкарнации. Для этого не нужна дополнительная проверка. Такие навыки как исследования, история, изучение теорий или общее образование могут быть примерами для использования этого канала, но навык с практическим направлением, включающим теоретические науки вроде медицины или закона, не могут быть использованы. Только навыки, связанные напрямую с теорией могут быть переставлены.

> Пример: У Мелисы есть навыки инкарнация: Ученый 45 % и общее образование 55%. Когда она пытается вспомнить о неотчетливом французском феодале, она делает проверку навыка Общее образование и проваливает ее с результатом 83. Он переставляет кости и получает успех – 38, т.к. 38 ниже ее навыка инкарнация: Ученый.

51%-70%: Выброси свои энциклопедии и записные книжки. Пока ты делаешь успешные проверки навыка инкарнации, ты можешь помнить все, что ты когда-либо читал. Этот канал может быть использован, чтобы вспомнить полностью текст, чертеж, карту, диаграмму, которые ты изучал. Он не может быть использован, чтобы вспомнить людей или происшествия, которые ты когда-то увидел. Тем не менее, неважно, прочитал ты записи Мертвого Моря позавчера или 3 года назад. При удачной проверке ты сможешь вспомнить каждое слово или сослаться на конкретную цитату с легкостью. Это относится к материалам и книгам, которые ты изучал до вознесения. Каждая удачная проверка навыка инкарнации дает вспомнить точную информацию эквивалентную одной-двум страницам текста, или главную идею в большой особой книге. В принципе, Ученый может использовать этот канал, чтобы вспомнить телефонную книжку, но кроме этого есть более интересные материалы.

71%-90%: При удачной проверке навыка инкарнации ты можешь прочесть на любом языке, который тебе когда-либо встречался. Этот канал не позволяет тебе разговаривать или писать на любых языках. Тем не менее, ты можешь прочесть что угодно на Английском, Латинском или на Древнем Атлантийском. Этот канал также позволяет тебе расшифровывать любой код или криптограмму. Тем не менее, это не работает применительно к компьютерным языкам. Ты можешь только переводить языки, которые используются в разговоре двух разумных существ. При успешной проверке навыка инкарнации ты можешь прочитать и понять любой написанный язык с такой же скоростью и качеством, как и родной язык. В то время как ты будешь вспоминать информацию которую ты прочитал, ты будешь помнить и сохранять знания языка, на котором она написана. Использование этого навыка не обучает тебя языку. Некоторые Ученые теоретизируют, что этот канал включает невольное подслушивание целого человечества.

91%+: На этом уровне ты можешь глубже смотреть в то, что прочитал. Удачная проверка навыка инкарнации позволяет понять истинное значение любого текста. Не только понять когда-то разработанную загадку. Ты можешь понять точно, что Джеймс Джойс пытался сказать в книге Ulysses. Этот же канал может тебе открыть информацию о писателе. Читая в документе параграф или больше, сделай проверку навыка инкарнации. При успехе ты поймешь точно, как кто-то, написал эту книгу и каким он был человеком. Запись, сделанная принужденно будет совершенно отличаться от другой, написанной без угнетения также как и запись, сделанная убийцей психом в виде шутки.

> Пример: Джозеф читает биографию Восточного Европейского дворянина. В тексте упоминается, что у него были приметы вроде бледной кожи и факт того, что он отказывался от услуг дантиста. Джозеф пытается вспомнить, говорит ли это ему о чем-нибудь. При успешной проверке, Джозеф вспоминает, что это очень все похоже на информацию, содержащуюся в разложившейся книге о вампирах, и подведя итоги он предполагает, что этот дворянин мог быть вампиром и до сих пор жив.

Обманщик

Атрибуты: В ранние времена, истории, рассказанные вокруг костра, следуют за определенными темами. Люди любят слушать о героях, монстрах, и злодеях, истории великих поступков и великих людей. Все это время другая нить историй идет параллельно с героическими делами; истории хитрости и юмора, лжи, обманывающие мошенники, которые одерживают верх над твоим сердцем и используют его в своих целях. Истории Обманщиков.

Обманщик умен, иногда слишком умен для своего же блага. Он любит коварство и заговоры, вводя людей в заблуждение и манипулируя ими для своей выгоды. Если имеется нечестный путь что-либо сделать, он всегда знает о нем и всегда его выбирает. Какая забава в том, чтобы делать все честно?

Эта тенденция интриг и манипуляций часто гибельны для Обманщика, так как их схемы становятся все более и более извилистые, очень часто заманивая его вместе с назначенными жертвами. Запутавшись в собственной сети, его планы дают трещины, он излечивается и начинает новую схему. Удачный план не главная цель Обманщика. Хитрость - главное.

Неожиданное проявление и яркость его отличительные признаки, смех следует за ним, и доверие – его инструмент. Когда он бросает очередной шаг, эффекты его планов проявляются сами, смех останавливается и доверие уходит. До следующего раза. Тебе нравится умный товарищ, но ты не можешь ему помочь и ты знаешь, что его самый страшный противник – он сам.

Обманщик не пытается нанести ущерб или уничтожить. Ему просто нравится быть умным ради ума. Его планы могут принести неудачные результаты, но это не принесет боли. Он также имеет склонность фокусироваться на целях, которые созрели для обмана либо должен гордо мобилизироваться к удачному исходу; скудность и прозаичность редко стоят больше.

Табу: Обман и манипуляция формирует основу подхода Обманщика к жизни. Имея шанс выбора спросить повышение между начальником и выдвинуться как быстро-обогащаемый-подонок в Интернете, Обманщик выберет путь сети. Обманщик не должен следовать честному, обычному пути сделать что-либо, когда возможна лживая схема. Это не запрещает говорить правду; иногда это последняя вещь, которую многие ожидают. Это просто означает, что хитрость и коварство – путь, по которому нужно идти.

Нарушение табу может привести к большим проблемам. Схемы составляют основу контроля Обманщика, с которыми он работает как с эскизами при решении проблем, и которые могут всплыть и разрушиться. Со временем, вранье, уловки, и формы обмана как такие нестабильные конструкции, в которых малейшая ошибка Обманщика крах всему делу и вокруг него. Это не рушит инкарнацию Обманщика существенно; просто имеется тенденция в ухудшении. Фольклорные истории полны схемами Обманщика, которые уходят от него и вызывают проблемы. Многие истории очень просто заканчиваются (и неинтересно) если Обманщик сделает что-то честно, вместо хитрости.

Символика: Комедийная маска одна из самых старых символов Обманщика, вместе с маской Арлекина из комедии «Комедия Дэ’Лиртэ» и пестрый костюм ассоциируются с Арлекином и его древней инкарнацией, Шутом. В современное время, опрятные костюмы, парики, маска и наряд клоуна вместе с гримом ассоциируются с архетипом. Багз Банни стал современным тотемом Обманщика.

Предполагаемые исторические личности: Ранее Обманщики существовали в первую очередь, как мистические и легендарные существа: Койот, Арлекино, Гермес. Наиболее удачные Обманщики пытались избежать любого типа огласки и рекламы и их круг успеха и хитрости держали их в мирском виде в глаза мира. Два важных современных воплощения - П.Т. Барнум и Энди Кауфман; позже возможно вознесение в Незримый Пантеон в момент, каким они называют «смерть».

Каналы:

1%-50%: Обманщик – приятный друг. Даже когда кто-то знает что, он в чем-то замешан, они не могут помочь, но им нравится этот парень. Фактически, если у человека атрибут Души ниже навыка инкарнации Обманщика, то человек будет в хорошем расположении к Обманщику, не смотря на то, что он сделал в прошлом или сделает в будущем. Цель не забывает все нехорошие дела, которые были связаны с Обманщиком; просто она не предает этому значению, как и факт того, что это такой хороший парень. Как только человек выходит из под влияния Обманщика, то он свободно ощущает все, что думает о нем. Также возможно избежать этого канала, если сделать удачную проверку души, если Обманщик попросил сделать что-то, не входящее в интересы цели.

51%-70%: Обманщик получает возможность превосходно лгать. При успешной проверке навыка инкарнации, Обманщик может убедить цель в правдивости единичного утверждения, не важно насколько странно все это кажется. Вранье может быть принято правдой, до тех пор пока это вранье не будет доказано. Заметь, что даже для полностью нелепого вранья, доказательство может прийти в секунды непрерывного раздумья. («Подожки секунду! Я тоже могу дышать! Мы совсем не под водой!»)

71%-90%: Обманщик получает возможность интуитивного понимания того, что думают, чувствуют и во что верят. Это существенно усиливает возможность обмана и манипуляции. Обманщик может переставить любую проверку любого навыка обмана, если результат меньше его навыка инкарнации. Этот канал применяется к любой попытке обмана: маскировка, подделка документов, фальшивомонетчество, магические уловки, вранье, уход от штрафов превышения скорости и т.д.

91%+: Один из стандартов комедиантов из «Комедии Дэ'Лятрэ» от оперы Моцарта до мультяшки Багза Банни является умение Обманщика перевоплощать себя. С успешной проверкой навыка инкарнации, Обманщик может использовать любые средства, чтобы попытаться изменить себя до неузнаваемости. Хочешь выглядеть как Патрик Стюарт? Натяни лысый парик и создай фальшивый Британский акцент. Хочешь выглядеть как привлекательная женщина? Накрась губы помадой, засунь апельсины в кофту и укрась себя разными украшениями. Если проверка успешна, все будут одурачены. Перевоплощение относиться даже к магической маскировке Обманщика, защищая его от разоблачения чтением ауры и похожих особенностей. Пока маскировка на месте, никто не определит что Обманщик всех надувает.

Истинный Король

Атрибутика: Истинный Король представляет собой единство правителя, народа и земли. Ещё с древних времён короли и их владения обладали символической связью – королевское «мы» это напоминание об этом поверии, отсылающее одновременно к правителю и его владениям. Архетип Истинного Короля делает эту символическую связь реальной. Когда у Короля всё успешно, то успех приходит к его Владениям, и наоборот. Истинный Король это хранитель, защитник, адвокат и лидер своих владений. В современном мире Король может быть более духовным и тайным правителем, нежели политическим и общеизвестным. Будучи слугой Порядка, Истинный Король может привести свой народ в безмятежный рай, поддерживаемый единством, которое только он может привнести. Служа Энтропии, он может разрушать нации при помощи власти Владений, слепо повинующихся и богато вознаграждающих его труды. Несмотря на то, что архетип именуется Королём, инкарнации могут быть любого пола.

Табу: Инкарнации Истинного Короля должны обладать Владениями, которые они защищают и за которые они несут ответственность. Владения могут быть частью Земель, группой или категорий Последователей или комбинацией того и другого. Ты можешь встретить Короля 7-ой стрит, Короля копов, Короля дороги (байкеров и автострад). Эти Владения в виде Земель и\или Последователей могут быть любого размера, хотя практические соображения должны иметь некоторое место в этом

решении – никакая неопытная инкарнация не сможет защитить Владения размером с Лос-Анджелес или количеством с поклонников Роллинг Стоунз.

Король никогда не может действовать во вред своим Владениям, не может отказать своим Последователям в помощи, если они просят её, а также не может стоять в стороне, если его Владениям грозит опасность. Он может посылать своих Последователей навстречу опасности, но не на верную смерть, и если ситуация – не полный тупик. Хотя и тогда он их возглавит. Защита Владений означает, что он делает всё, чтобы оградить свою Землю и Последователей от внешних вторжений, будь это гангстеры, природные катаклизмы или даже ошеломляющий вес обычной нищеты. Также он ответственен за всех людей, проходящих через его Владения, также и за тех, кому он гарантировал безопасность. Если Король потеряет все свои Земли и Последователей, его навык Истинного Короля упадёт до нуля.

Символика: Символами Истинного Короля являются меч, корона и скипетр.

Предполагаемые исторические личности: Квинтессенцией Истинного Короля является Артур. И, хотя до этого существовали священные короли, Артур стал непоколебимым примером инкарнации архетипа и все возможные западные королевские инкарнации от королевы Елизаветы I до Аарона Бура и Бакси Сигеля следовали его путём, даже через безумие (наподобие Императора Нортона из Сан-Франциско) или же к неумолимому року (как различные адепты предполагают делал ДжФК)

Компоненты Владений:

Земли: Земли Короля могут быть размером до его навыка инкарнации в милях. Король с навыком 43 может обладать землями радиусом в 43 мили. Тем не менее, это максимум; На деле размер Земель намного меньше и ограничивается волей Короля и его влиянием. Короли обычно начинают с небольшого пространства и увеличивают его со временем, в процессе движения по пути архетипа и получении последователей. Если в окрестностях есть другие Короли, то инкарнация может сражаться или угрожать другому для установления границ. Если Король побеждает другого правителя в бою, он может претендовать на часть или даже все Земли побеждённого противника, а зависимости от того, как много победоносный Король может удержать по мнению Ведущего. Подчинение Земель включает в себя тройное жертвоприношение – крови, пота и слёз Короля – три капли каждого в значимых местах достаточны чтобы отметить местность как часть Владений Короля.

Когда-то Земли были намного больше, но федерация небольших государств, преподнесённая нам в виде подъёма Америки, победила привычки старого мира в их суверенитете. Когда Босс - Хранитель Чикаго, Джо «Даймонд Эспозито» - известный в массах как Король Маленькой Италии – стал самим Истинный Королём, в 1928, его вера в то, что вся политика локальна резко уменьшила размер возможных Земель Истинный Королей. По крайней мере так говорят последователи текущего Короля Чикаго.

Последователи: Король может иметь количество последователей, равное его навыку инкарнации. Чтобы стать последователем, рекрут должен в здравом уме и твёрдой памяти, зная, что он делает, предложить свою верность, а Король – совершить выбор, принимает он её или нет. В случае битвы между Королями, Последователи побеждённого Короля обладают свободным выбором между предложением своей верности победителю, возможностью остаться верными своему Королю, или просто оборвать эти узы. Церемониальная природа этого предложения должна соответствовать природе Владений. Народ, который живёт на территории Владений Истинного Короля более предрасположен к становлению Последователями, но не обязан к этому выбору. Аура Последователя чётко показывает наличие связи.

Каналы:

1-50% - Король связан со своими Владениями. Если его Владения подвергаются атаке или один из его Последователей зовёт на помощь внутри границ земли его Владений, Король может почувствовать это при использовании навыка инкарнации, проведённую Ведущим. Активное использование этого канала позволяет Королю призвать конкретного Последователя в рамках своих Владений к себе. Голос Короля отражается из теней или мягко звучит из ближайшего радио и ли телевидения, позволяя Последователю узнать, что требуется его присутствие.

51-70% - Владения сами по себе усиливают Истинного Короля, когда он находится внутри границ своей Земли или в поле зрения своих последователей, количество которых равно десяткам в навыке инкарнации. При этих условиях Истинный Король получает 10% сдвиг к своим действиям.

71-90% - Мистическая связь между Королём и Владениями позволяет переносить запас здоровья между Королём и Землёй или между Королём и Последователями. С точки зрения этого канала Земля Короля в его Владениях имеет такое же количество запаса здоровья, как и Король. Король может использовать этот запас здоровья как свой собственный, для лечения себя или других ценой ущерба Земле. Король может также расходовать себя, чтобы компенсировать повреждения или увеличить плодородность Земли. Король может использовать этот канал с Землёй только если находится внутри её границ. Если Король ослабляет свою Землю и не возвращает потом эти очки, он нарушает табу. Относительно Последователей своих Владений Король может использовать их запас здоровья только с их согласия. Каким образом он получает это согласие, путём ли просто просьбы о помощи или ставя Последователя в условия, подобные пыткам, это полностью зависит от индивидуальных особенностей инкарнации. Он может передавать запас здоровья от себя к ним, как он того пожелает. Он должен быть в физическом контакте с последователем, чтобы исцелять или исцеляться, но при этом он не обязан быть в границе своих Земель. Ну и конечно же, Король может переносить запас здоровья напрямую между Последователями и Землёй или наоборот, действуя как распределитель между ними. Также на этом уровне силы домен Истинного Короля отражает его личное состояние. Если Король ранен, спонтанные повреждения или иной ущерб распространяются по его Владениям. Пистолетный выстрел может вызвать взрыв газа, простуда – эпидемию птичьего гриппа, а оргазм приведёт к неожиданно распустившимся цветам.

91%+ - Как Король защищает свои Владения, так и Владения защищают своего Короля. Успешной проверкой навыка инкарнации, Король может призвать свою Землю к началу рукопашной, использующей навык драки (или эго аналог) самого Короля. Повреждения наносятся как при обычной рукопашной схватке плюс модификатор за тип оружия.

> Пример: Гопники терроризируют Владения Короля. Он делает проверку навыка Истинного Короля и проверку своего навыка драки. У него всё получается и каменная горгулья падает со здания на лидера банды, нанося повреждения как будто бы это ударил сам Король, а также +6 за величину и тяжесть.Этот канал, используемый с Последователями Короля при успешной проверке даёт всем им, которые могут его видеть сдвиг на одну проверку навыка, равную сумме на броске костей проверки. Ни Король, ни Последователи не обязаны быть в границах Земли, чтобы получить это преимущество. Король сам выбирает, какой навык будет улучшен. Если у Последователей нет этого навыка или эквивалента, Последователь не получает никакого бонуса. Это сдвиг даётся на 15 минут.

Двуликий

Атрибуты: Манипулятор. Лжец. Обманщик. Предатель. Двуликий прикидывается верующим во все, что он по настоящему ненавидит, используя влияние, он действует против людей, которых он ненавидит. Он тянет веревочки, чтобы другие танцевали ради его целей – заданий мести, желания уничтожения, иногда маскировка двойного агента или даже личного развлечения.

Идти по пути Двуликого опасно и требует деликатного подхода. По самой своей природе, это включает лживое зарабатывание доверия других, обычно начиная с людей, которые ненавидят тебя или то, чем ты занимаешься и, используя это доверие, чтобы они в лучшем случае отклонили это мнение. Поддерживать уровень этого притворства тяжело и может потребовать Двуликого присвоить себе совершенно новое лицо, живя каждый миг внутри оболочки обмана.

Сколь огромно количество инкарнаций этого архетипа, столько же и огромно количество причин для обмана. Некоторые действуют только из обычной ненависти, желая ослабить, компрометировать или уничтожить личность или организацию из-за идеологических различий, настоящего или вымышленного пренебрежения, ревности, фанатизма или ущерба; они просто любят обман, и открытое обоснование своих действий – единственное, что они любят думать о себе. У других есть специальные цели, которые они хотят выполнить – провести спасение, добыть информацию или же участвовать в тайном шпионаже. Некоторые относят себя к личностям групп пути богатств и власти, работая как соучастник, прислужник или сплетник, чтобы достичь того, чего они желают. Также есть кучка Двуликих, которые действуют из явного каприза, вызывая проблемы, причины которых они даже не могут опознать.

Для инкарнаций Двуликого нету особых требований для достижения чего-либо через их обман. Тем не менее, почти все работают с особыми целями в голове но, особое фактическое достижение не так важно. Обстоятельства, меняющие чувства Двуликого, такие как перемена, меняющая внимание, вполне возможны. Минимального предела времени нету. Вопреки названию, множество женщин, следующих по пути Двуликого также удачливы, как и мужчины. Известные инкарнации Двуликого очень популярны, и, что неудивительно, к ним всегда относятся с подозрением. За многими усердно охотятся старые жертвы или враги.

Табу: Открыто действовать ради персональных целей. Двуликий помогает другим, в случае если он им верит, и даже может осуществлять планы с ними или работать направленно на них, но никогда не сможет признать этот факт или позволить, чтобы это было записано теми, кто может это сделать. Подобным образом, его подлинные веры и цели никогда не должны стать открытыми знаниями. Публично получить зарплату или быть записанным в записи членства, в которое он верит, к примеру, абсолютно запрещено.

Символика: Смеющиеся маски, слезы крокодила, шепот в стороне, змея с разделенным языком, пирит, алый цвет или мед – все это ассоциируется с Двуликим.

Предполагаемые исторические личности: Первых упомянутым воплощением этого архетипа был бог Локки в Норвежской мифологии, который работал внутри Валгаллы с целью создать множество проблем и боли для других богов, просто из злого умысла. Яго, из Шекспировской пьесы «Отелло», также мог быть похожим на инкарнацию. Оскар Шиндлер, Мата Гари, Блант, Бургесса и Маклейн, Борис Йельцин и много прикрытых агентов также пользуются каналами Двуликого.

Каналы:

1%-50%: На этом уровне Двуликий может появиться, как правильный тип личности, чтобы влиться к индивидуальностям из других обществ или социальной группы кроме своей природной. Похоже, что его появление, манеры и запас слов соответствуют стандартам, которые требуются для утверждения в этом обществе. Элементы, которые не совпадают, упускаются из виду или просто смотрятся невинными личными причудами. Чтобы использовать эту способность, Двуликий выбирает социальный стереотип, которому он не подходит – банкир, проповедник, жена – и делает проверку навыка Инкарнации. При успехе он будет испускать свою впечатляемость до того, как не выберет другой стереотип (неудача не может быть переброшена неделю.) Подозрительные наблюдатели могут попытаться сделать проверку против навыка Инкарнации Двуликого, чтобы избежать эффекта, со смещением +30%, если инкарнация сделает что-то сильно неуместное, как например, надеть

совершенно неподходящую одежду или использовать неправильно язык.

> Заметка: Двуликий не может инактивировать эффект этого канала, так что однажды активированный, он уже никогда не сможет восприниматься тем, кем он был в своей социальной группе.

51%-70%: Этот канал дает Двуликому способность прикрывать свое поведение с помощью слов. В разговоре, он может создать впечатление мудрого или опытного для подтверждения того кто и что он является. Если ему нужно проявить позицию своей мудрости, которой он не обладает, но которая находится в людях из социального стереотипа, к которому он примкнул, он делает проверку этого канала и делает расплывчатое утверждение. При удачной проверке, любой подумает, что он сделал уместный комментарий. Это не дает доступа к фактической информации – такой как пароли или нюансы кредитования или навык производства – но знающие собеседники будут довольны тем, что Двуликий знает интересные вещи.

71%-90%: На этом уровне Двуликий выглядит заслуживающим доверия или честным к любому работодателю. Любая подозрительная деятельность видится приемлемой, если Двуликий может дать любое оправдание, которое может подойти к его внутреннему текущему стереотипу. («Я не обшаривал ваш стол, сэр, я просто искал доклад Ветфорда.»)При успешной проверке навыка Инкарнации, цель будет полностью убеждена, что Двуликий невиновен. Чрезвычайно слабое или неуместное объяснение требует удачной проверки на навык Вранья.

91%+: Последний канал позволяет Двуликому убеждать кого-то в том, что слухи, указания или открытая ложь являются правдой, предоставляя неоспоримые доказательства к противному, не имея их при себе, но при условии, что это утверждение не самоуничтожающее. При успешной проверке навыка, цель поверит в это утверждение. Комментарии вроде «Хокс - предатель», «МилТех – удачный вклад» или «Тебе вообще-то не нужно меня бить» будут подходящими, но «Солнце - голубое» или «ты можешь пересечь дорогу через этот автобан» не удачны.

Chapter 3: House of Renunciation

Дом Отречения

Дом Отречения

В теории эволюции, одним из ключевых концепций является мутация. Естественный отбор, это всегда хорошо, но без мутации мы все еще остаемся анаэробными бактериями. Некоторые из этих мутаций относятся к окружающей среде, как ледниковый период или падение кометы. Но есть некоторые мутации генетического происхождения которые дают ростки из родового дерева, которые побуждают виды выходить из существующих положений. Мутации являются фактором энтропии, удаляющие лишнее и предотвращающие застои.

Проблема эволюции в том, что такой вид как человек может достигнуть плато, которое полностью иммуно к мутации, из-за улучшений в технологиях и уровня рождаемости. Конечно, комета может ударить по земле и перетасовать всю жизнь заново – но это радикальное решение, а радикальные и резкие решения нелегки для достижений, когда речь идет о неуловимых и безликих силах.

Есть способ разрушить это плато достижения, тем не менее, это способ поднять нас из грязи застойного порядка и отдаться полностью в мутирующую энтропию. Это Мутация, единственная, способная изменить направление человеческих жизней, вызывая непредсказуемые пульсирующие эффекты в океане человечества.

Эта мутация известная как Дом Отречения.

Происхождение

Также как и с большинством вещей в оккультном андеграунде, никто не знает, когда Дом Отречения появился. Это название было известно лишь с 16 века, когда человек по имени Хуберт Роскоммонс начал играть в игры с политической элитой Европы. Он был заявлен из благородного рода, приписывая свою родословную к семье, названной Домом Отречения. Большинство предположило, что «Отречение» (Renunciation) было именем какого-то города, откуда родом была его семья, и приписало местоположение во Франции или даже в Португалии. Хуберт сказал, что он последний в своем роду и его судьбой было придать новую форму лицу Европы. Это бы звучало смешно, если бы не его достижения.

В 1523 году, после встречи с Рускоммонсом, папа римский Адриан VI умер, восстановив Медичи в папстве. Вскоре после этого Констебль Де Бурбон, величайший воин Франции, поменял сторону и встал в командование Испанскими войсками. Роскоммонс достаточно долго оставался с войсками Бурбона, чтобы изменить верность Генуэзскому адмиралу Андрея Дория (также далеко от Франции и Имперской стороны). В 1527 году он был в Англии, где Генрих VIII вдруг вынырнул из любви со своей Королевой и направил свои чувства к Анне Болейн. Этот роман разделил Церковь Англии и привел к рождению Королевы Елизаветы.(Тем временем, армии Де Бурбона грабили Рим и закончили Ренессанс.) Роскоммонс мог быть «Блуждающим Иудеем», который посетил алхимика Агриппа – не смотря на то, что в 1530 году Агриппа в письменном виде осудил вместе и магию и науку. В 1531 Роскоммонс вернулся во Флоренцию, где Александра Де Медичи необъяснимо стал стал жестоким тираном, ведя свою сводную сестру Катерину в изгнание чтобы впоследствии стать Королем Франции(и патроном Нострадамуса). Возможно внезапная перемена возражения папы Римского Павла III к новонайденному Иезуитскому Ордену, который собрал более старый Орден чтобы остановить угрозу, вызванную Роскоммонсом.

В 1541 году, 24 сентября, Орден Святого Сесила убили Роскоммонса в Зальцбурге, веря, что он был агентом сверхъестественного зла. Они оказались не совсем правы. Но повреждения были сделаны и не прошло много времени до того как стали неожиданно появляться другие обладатели такого же рода – и, в конце концов, знания о семье Роскоммонса были забыты, потеряны разными людьми и окружением, следующим за ними.

Хубберт был чем-то вроде аномалии. Некоторые его последователи были ему очень преданы, предпочитали работать тихо, и в этом было больше личного, чем политического.

Но для Ордена Святого Сесила и других членов общины, называемой оккультным андеграундом, династия Роскоммонсов никогда не будет забыта, также как и Дом Отречения. Этол невозможно забыть.

Природа

Дом Отречение является М'агическим пространством, не существующим в реальном мире. Как и Картонный Дворец(смотри Постмодернистическая М'агия), Дом просто делает то, что нужно космосу, работая на энергии Статосферы.

Если уж на чистоту, никакого Дома нет вообще. Даже в М'агическом пространстве, в котором он находится, нет ни единого здания, которое можно назвать домом, ни садика ни других наслаждений. Он известен как Дом, потому что Роскомонс назвал его так, создав заблуждение о природе силы, которой он служит.

Дом появляется как различные комнаты. Каждая комната Дома является отдельной сущностью, воплощающая в себе особую внутреннюю силу изменений. Агенты Дома, каждые служат в разных комнатах, и Комнаты служат им одновременно и как убежище и как место, куда они тащат своих жертв, для перевоспитания, которое несет в себе Отречение.

Определенная комната может быть по факту серией комнат или джунглями или даже совершенной другой ландшафт, близкий к разумам людей. Появление каждой комнаты, это воплощение внутренней силы комнаты и каждая комната делает свою работу разными путями.

У каждой комнаты есть своё имя. Несмотря на это, оно никогда не упоминается, например Росокомонс служащий комнате Переворота, чья внутренняя сила представляла трансмутацию застойных политических лиц в динамичных, воюющих бойцов. Комната Переворота брала правдоподобие по-королевски величественных серий льстивых помещений, полных книг и карт, показывающих истинную хронологию истории – так же как и варианты всех историй, которых еще не было, но могут произойти в будущем. Политические лидеры, оказавшиеся в Комнате Переворота, не могли покинуть ее, пока они не изучили её работы, запомнили карты мира, и проходили курс действий, которые могли бы оживить те истории, которые не нашли места в прошлом. Покидая комнату, они делали все возможное, чтобы привести эти новые видения к жизни, обладая жаждой к переменам и лидерством, которое вело нас к меняющимся картам, которые мы знаем ныне. Для Роскомонса, комната Переворота была Домом Отречения, и он прожил в нем и умер, так и не узнав, что в мире был кто-то ещё как и он.

По факту, в любое время может быть дюжина комнат в активной деятельности, каждая служащая одному или нескольким Агентам, которые способствовали осуществлению работы внутренних сил комнаты. Многая другая масса Комнат остаются бесплодными и заброшенными, их польза закончилась навсегда, или на определенное поколение. Комната Переворота, например, была бездействующей со смерти Роскомонса, но изменения, принесенные ей всё еще с нами.

Необходимой особенностью настоящего Дома является то, что комнаты не связаны между собой. Каждая сама собой является сущностью со своей собственной внутренней силой. Как и Роскомонс, многие Агенты не осведомлены тем, что кроме них есть кто-то ещё. Они стандартно верят, что их избрала судьба, или Бог, или просто случайность и что они избранные, которые могут изменить мир в одиночку. Многие даже не слышали о Доме и просто отождествляют себя с комнатой, чье имя они узнали от предшественников.

Поскольку у Дома нет основной единой внутренней силы, сохраняющей мутацию изменений, внутренние силы комнат часто противоречат друг другу. Агенты иногда приходят к конфликтам, исходом которых могут быть битвы, ведущие к непростому затишью и поражением комнаты, которая остается заброшенной до момента пока не придет кто-то. кто снова разведет в ней внутренний огонь.

Основание

Все ещё остаются вопросы о том, откуда явились Комнаты, почему особая внутренняя сила была уполномочена самой Статосферой и почему агенты были призваны из числа мужчин и женщин во имя службы великой цели – мутации. Ответ, как и на всё в мире, прост.

Мы создали это.

Также как и действия людей дали восход Архетипов, которые вознеслись в Статосферу, чтобы указывать нам путь, который мы бессознательно желаем, также эти конфликтные действия дали начало Комнатам Дома, который решает наши же конфликты такими путями, какими мы хотим их решать, но не можем. В ранние дни жизни Земли, столкновения между видами или группами решались цепочками эволюции: выживает сильнейший. Но массовое распространение людского рода и застойное плато, которые мы сейчас достигли, создает проблемы для эволюции.

Чтобы продолжить развиваться, мы должны расшевелиться. Нужно чтобы наши конфликты решались непредсказуемыми путями, такими, которые могут зажечь дальнейшие конфликты – но они не будут такими, которые мы выбрали. Дом может выполнить радикальную загрузку на персональный уровень, ускорив мутации человеческих отношений и бросая нас к более интересным путям жизни…и смерти.

Это основное разногласие людей дало начало Дому, посреднику, который меняет то, что мы не можем, и по графику гораздо быстрее, чем это сделает лишенная помощи эволюция. Наше основное человеческое нетерпение подразумевает, что мы коллективно больше не желаем ждать, когда природа толкнет нас вперед; мы хотим быть агентами своих собственных обязанностей и с этой целью нам нужны Агенты, чтобы они привели нас в Дом, прокрутили наши пустые головы и подтолкнули нас назад к общему благу, чтобы всё расшевелить. По мере того, как заполняются места в Незримом Пантеоне, наше коллективное бессознательное приобретает повышенное ощущение неотложности, заставляя нас мечтать о, все более быстрых переменах так, чтобы мы могли достигнуть нашей судьбы настолько быстро, насколько это возможно – или изменить её всем вместе.

Методы

Как неестественный посредник человеческой воли, Дом делает свою работу с помощью наших любимых людей. Определенная Комната затаскивает к себе Агентов, которые будут служить внутренней силе. Но должно быть определенная цепочка наследия. Текущий Агент должен выбрать себе коллегу или замену, обеспечивая продолжение существования внутренней силы. Когда наследственная очередность прервана, Комната усыхает.

Агенты Комнаты выбирают мишени из повседневной жизни. Руководствуясь способностями своей Комнаты,

Всё же, Агенты не ограничиваются только простым Отречением. Некоторые Комнаты придерживаются своей

Некоторые Агенты живут в своих Комнатах, предпринимая действия только по поручению. Другие большин

Отдельные Агенты не обязательно знают много о оккультном андеграунде, Статосфере или ещё о чём-то серьезном. Многие просто принимают свою новую мистическую миссию, не обращая внимания на огромные схемы мироздания. Другие, более смышленые и опытные игроки в большой игре, взаимодействуют с могущественными кабалами и нарезают дела с дюками.

Тем не менее, во всех случаях Агенты имеют собственное мнение о мире, которое отражает их внутренн

Отречение

Совсем не простое дело – задаться основательными вопросами и пересмотреть труд своей жизни, и в порядке упрощенного процесса вышвырнуть его в пустоту, чтобы начать все снова. Но это именно то, что требует от тебя Дом Отречения – как только ты ступил на порог Дома, ты навсегда покинешь тот путь, по которому шел до этого, без всякой церемонии.

Отречение это достаточно глубокое воздействие. Конечно, оно может изменяться от Комнаты к Комнате, но если говорить об общем принципе – твоя одержимость измениться и появится совсем другая. В большинстве случаев, новая одержимость диаметрально противоположна бывшей. Перемены не должны быть строго противоположны предыдущей одержимости, но они должны работать с её преимуществами. Некоторые Комнаты просто убирают твою одержимость, помещая тебя после этого на тихую сдержанность.

Если навык одержимости персонажа близко связан с личностной одержимостью, то он также должен быть изменен. Он может просто забыть это умение и начать развивать другое или только использовать старый навык для своего нового убеждения. В последнем случае, допустимо просто переименовать навык, чтобы он делал то же самое; «Избиение Людей» может стать «Защита Слабых» при этом сохранив базовое значение навыка борьбы, но с разницей в использовании по контексту.

Одержимость настолько близко связана с личной индивидуальностью, что отречение вызывает стрессовую проверку как минимум 5 ранка. Конкретный тип и величина стресса могут зависеть от характера одержимости и методе отречения, но в основном это чувства Самосознания или Беспомощности. Дополнительные стрессовые проверки могут быть по усмотрению ГМ’а.

В лучшем случае, те личности, что отреклись от своего прошлого, могут даже стать Агентами. Это может произойти мгновенно или их могут позвать месяцами или годами позже. Даже без этого, многие отрекшиеся часто желают помочь Агентам, когда их просят – давая каждой Комнате преданную силу сотен или тысяч людей в течение всей жизни, которые также действуют в соответствии со своей новой жизнью.

Использование Дома

В сеттинге Неизвестные Армии, самым простым использованием Дома Отречения является внедрение Агентов в ситуации, включающие игроков. Как любая кабала или дюки, Агенты преследуют свои цели и либо помогают, либо мешают другим группам. Возможно, что Агенты преследуют текущую цель для отречения или просто работают с целями внутренней силы своей Комнаты прямыми действиями. Агенты могут олицетворять в основном философскую внутреннюю силу, которую ты можешь придумать с помощью инструментов страстей, мистики и жестокости.

Агенты далеко не бессмертные или всемогущие существа. Как Инкарнации, это просто обычные мужчины и женщины на службе мистической силы. Они могут быть поранены или убиты, хотя они

имеют в распоряжении необычные сил и артефакты. Они также не могут заставить отречься того, кто вмешивается в их дела – только подходящие цели могут пострадать от судьбы.

Более направленное использование Дома состоит в нацеливании Дома Отречения Агентов на игроков для того же отречения. Либо игроки останавливают их, моментально, или Комната срабатывает и игроки отрекаются. Так как это напрямую ввязывается в концепцию игрока с его персонажем, ГМ должен рассмотреть ход этих действий с осторожностью. В идеале, нужно обсудить это в основных понятиях с игроком до того как запускать цепочку сюжетной линии, и прикинуть разные варианты если игрок сильно противится изменению своего персонажа таким путем. Но если твой сеттинг влючает высшие силы, беспорядочную игру, то твои игроки могут просто решить пойти под удары – ну и в конце концов, они все ещё могут выиграть.

Наиболее сложный путь использования Дома заключается в попытке запустить сеттинг, в котором игроки сами являются Агентами и их союзниками; это соответствует повествованию о настоящих копах. В этом случае, первым шагом будет выбор Комнаты. Ты можешь использовать одну из приведенных ниже в этой главе или ты с игроками можешь совместно обсудить и спроектировать свою собственную Комнату.

Новая Комната рождается с внутренней силой. Какая ключевая идея скрывается за Комнатой и как она ищет осуществление этой идеи в настоящем мире? После этого, создай внешний вид Комнаты. Это ряд льстивых залов как в Комнате Переворота Роскомонса или это дикое место как в Комнате Игнорирования? После этого обсудите способности Комнаты. Это просто список неестественных эффектов Комнаты, которые она может использовать в своих пределах, и включает специфическую процедуру, ведущую к отречению тех, кто попал внутрь. И наконец, игроки должны придумать своих персонажей в связи с внутренней силой Комнаты, определяя свои одержимости и предпосылки для рассказа о своей жизни с Комнатой. Игроки – Агенты Комнаты должен взять навык Агента Отречения.

Если ты решился на это, учти, что данная Комната не является добром или злом. Внутренняя сила Комнаты обычно настолько сосредоточена, что её действия могут привести к таким результатам, которые можно рассматривать как добрые, так и злые. Отдаленные эффекты внутренней силы Комнаты не настолько касаются чистоты самой внутренней силы, которые Агенты, конечно, считают добрым делом.

Зал Спокойного Размышления

Зал Отмены Перегруженного Сердца

Зал Безразличия

Зал Испорченных Обстоятельств

Chapter 4: First anf Last Man

Первый и Последний Человек

Надзиратель Вселенной

Буревестник Апокалипсиса

Дипломат